
1992年 8 月31日発行
カドカワ ムック
万能RPGマガジン
コンプRPG
Vol. 4
880yen
ロードス島戦記
シナリオ+リプレイ
別冊付録
フォーチュン・クエスト
すごろくクエスト
シェアード・ワールド・ノベルズ
妖魔夜行
巻末コミック
ロードス島戦記外伝
ルナル・サーガ[リプレイ]
汎用RPGシステム
【GURPS®】
サプリメンタル・ガープス
水野良書き下ろし快進撃第2弾!
漂流伝説クリスタニア
(スティーブ・ジャクソン・ゲームズ承認済)

平安聖戦絵巻
# 沙羅と竜王

◉著――小沢章友　◉イラスト――米田仁士

【上巻】天女降臨篇
【下巻】魔界出現篇




角川スニーカー文庫

魍魎戦記摩陀羅
## アガルタの真王
（上）

◉著――阿賀伸宏
◉原作――田島昭宇 with MADARA PROJECT

**8月1日発売** 定価520円(税込)




コミック版マダラには
描かれていないエピソードが小説に。
ミロク帝とマダラの対決で
隠された意外な事実が明かされる。

角川書店

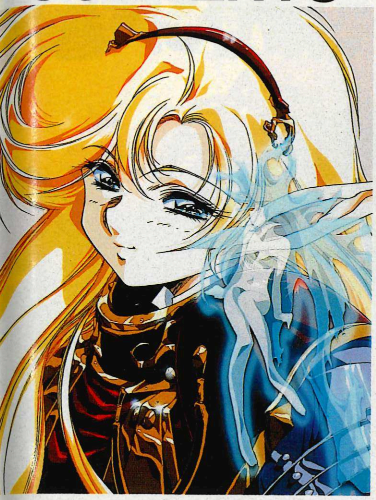

闘うパソコンゲームマガジン
毎月8日発売!
コンプティク
イラスト／中沢数宣
ロボクラッシュ
ROBO CRUSH
闘いの舞台はスタジアム!
鋼の拳がうなり上げ
巨大な剣が光を放つ
君だけのマシーンが戦場を駆ける!
ますます充実!!
2大読者参加ゲーム
門(ゲート)——それは力の証
数十年に一度の開放の刻
その力を求めて幾多の国々が牙を研ぐ
国の行方、歴史の行方、すべては君の手に……
GATE WORLD
ゲートワールド
イラスト／中村博文
角川書店

カドカワ ムック

# コンプRPG

発行／角川書店 **Vol. 4**

## CONTENTS



COVER
DESIGN
嶺田雅博
LOGO DESIGN
高木和雄
ILLUSTRATION
うるし原智志







暑い。
絶対負けない
スーパーゲームマガジン
ファミコン&スーパーファミコンゲームマガジン
マルカツ
勝スーパーファミコン
毎月第2・第4金曜日発売
ファミコン総合誌
角川書店

# コンプRPG バックナンバーの購入方法

コンプRPGのバックナンバー（Vol.1〜Vol.3）がほしい人は、下の注文書（コピーでも可）に必要事項（注文冊数と氏名・電話番号）を記入し、お近くの書店に申し込んでください。代金の支払い方法は書店により異なりますので、直接書店の人にお尋ねください。

## Vol.1




［主な内容］
- ●ルナル・サーガ　グラフィック・ガイド＆リプレイ（SESSION 1、2）
- ●ガープス超伝導　誌上レクチャー「キャラクタージェネレーションシステム編」
- ●妖魔夜行　「真夜中の翼」作／山本弘
- ●巻末コミック　「ローンナイト外伝」吉富昭仁

## Vol.2




［主な内容］
- ●ルナル・サーガ　グラフィック・ガイド＆リプレイ（SESSION 3、4）
- ●ガープス超伝導　誌上レクチャー「ハイパーリアルバトルモード編」
- ●巻末コミック　「ダンジョンマスター外伝」栗橋伸祐
- ●とじ込み付録　サイバーナイトカードゲーム

## Vol.3




［主な内容］
- ●漂流伝説クリスタニア　作／水野良・画／うるし原智志
- ●ルナル・サーガ　リプレイ（SESSION 5、6）＆RPGミニシナリオ
- ●サプリメンタル・ガープス
- ●巻末コミック　「イース・ソードマスター外伝」羽衣翔
- ●とじ込み付録　秋葉原の野望カードゲーム

------------切 り 取 り 線------------

## コンプRPG Vol.1用注文票

| 帖合 | 書店印 | 注文数　冊 | 角川書店<br>コンプRPG Vol.1　721001　雑誌扱いムック<br>T1062480020885<br>定価880円（本体854円） | 氏名・電話番号　（　　）　☎（　　）　様 |
|---|---|---|---|---|

------------切 り 取 り 線------------

## コンプRPG Vol.2用注文票

| 帖合 | 書店印 | 注文数　冊 | 角川書店<br>コンプRPG Vol.2　721002　雑誌扱いムック<br>T1062480010886<br>定価880円（本体854円） | 氏名・電話番号　（　　）　☎（　　）　様 |
|---|---|---|---|---|

------------切 り 取 り 線------------

## コンプRPG Vol.3用注文票

| 帖合 | 書店印 | 注文数　冊 | 角川書店<br>コンプRPG Vol.3　721003　雑誌扱いムック<br>T1062480030884<br>定価880円（本体854円） | 氏名・電話番号　（　　）　☎（　　）　様 |
|---|---|---|---|---|

# コンプRPG 巻頭ワイド

# 選りすぐりの豪華18アイテム スペシャル vol.4

1




▲痛快SFアクション『神拳 李酔竜2』（カドカワノベルズ）。高千穂遙とイラストレーター・迎夏生のサイン本を5名に




2 ▲著者・千葉暁とイラストレーター・小林智美のサイン入りのスニーカー文庫『アルス・マグナ②――光と闇の双生児』を10名に

3 ▼映画はもう見たかな？ 麻宮騎亜・原作、辻壮一・著の映画版『サイレントメビウス2――刻かける希望』（スニーカー文庫）を5名に





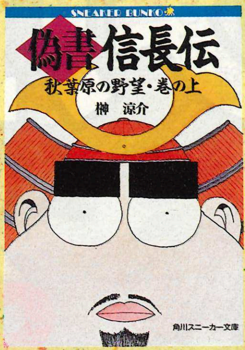


4 ▲本誌のリプレイでもおなじみの「ルナル」の小説版『ルナル・サーガ① 赤い瀑布』（スニーカー文庫）、著者・友野のサイン入りを5名に




7 ▲コミックで大人気の摩陀羅が遂に小説化！ マダラ、シャモンの活躍が上巻の見所！『MADARA』（スニーカー文庫）上巻を3名に

5 ▼コンプティークの人騒がせなキャラ・秋葉原が、戦国時代をハチャメチャに荒ぶる！『偽書信長伝 秋葉原の野望』（スニーカー文庫）を3名に





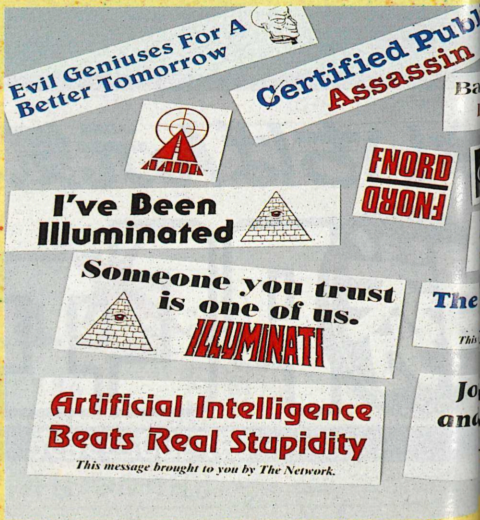


8 ▲平安の世に咲いた舞女と打ち師の恋と戦いを描く和風冒険ファンタジー『沙羅と□王』（スニーカー文庫）を上下巻セットで3名に

6 ▼スティーブ・ジャクソン・ゲーム社から、ジャクソン氏の来日を記念して（？）、メッセージが楽しいバッジを20名に




9 ▼スティーブ・ジャクソン・ゲーム社から、ブラック・ジョークいっぱいのバンパー・ステッカーを20名に。車以外にも貼っちゃおうね



# を総計117名様に。
# プレゼント

**SPECIAL PRESENT**

毎回、豪華アイテムをドカーンと放出しているプレゼントコーナー。今回も大充実、大満足の品ぞろえができたと思うが、さていかがであろうか。

でも、欲ばってはいけない。賞品は、希望のものをひとつだけ書いて応募してくれ。



10 ▲つ、ついに出たっ!!『極道くん漫遊記③』(スニーカー文庫)だっ!! で、著者・中村うさぎのサイン本を5名に



11 ▲最新刊！ 著者・深沢美潮のサイン入りの『フォーチュン・クエスト⑦』(スニーカー文庫)を5名に




12 ▲汎用RPGルールブック『ガープス・ベーシック』(スニーカー文庫)を著者スティーブ・ジャクソンのサイン入りで5名に

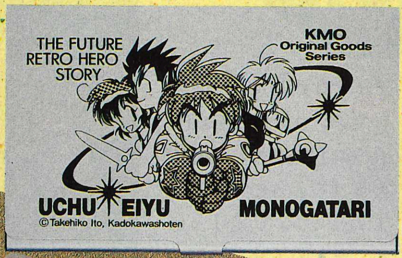
▼「秋には7巻が出るといいな」の『ロードス島戦記』のアルミカードケースを5名に。色はゴールド

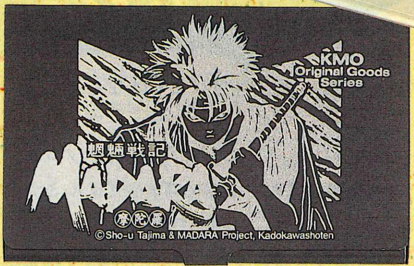
13




▶「コミックコンプ」誌上で快調連載中、燃える!!『宇宙英雄物語』のアルミカードケースを5名に。色はシルバー

14




15 ▲これはすごい！ 大人気摩陀羅"転生編"のキャラが勢ぞろい！『魍魎戦記MADARA』のアルミカードケースを5名に。色は黒

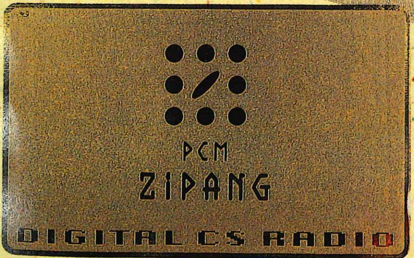



16

◀これは豪華！ 『ロードス島戦記』のテレカ、3枚組セットを3名に。シルバー仕上げ。もちろん出渕裕、あの「ホワイトドラゴン」だ




17 ▲小さく、カワイクなってAMPメンバーが ズラーッと勢ぞろい。『サイレントメビウス』のアルミカードケースを5名に。色はシルバー




18 ▲6月18日から試験放送がスタート。クリアな音が自慢のCS放送局PCMジパングのテレフォンカードを5名に

## 応　募　方　法

①98ページと99ページの間にあるアンケートハガキを切り取り、住所、氏名などの必要事項を書き込んでください。
②自分が欲しいプレゼントを１つだけ選び、その商品の番号をハッキリと書いてください。
③裏面にあるアンケートの質問に答えてください。(アンケートの答えは抽選には関係ありません)
④切手を貼って、ポストに投函する。あとは、当たるのを待つのだ！
しめきりは平成4年9月1日。どんどん応募してくれ。

しめきり 9月1日 当日消印有効

コンプRPG

# 夏休み テーブルトークRPG

# スティーブ・ジャクソン来日！ ＆5大RPG夢の競演!!

## 8/11 東京　8/14 大阪

コンベンションの夏がやって来た！　待ちに待った第３回のＴＲＰＧコンベンションが東京と大阪で開催される。今回もスティーブ・ジャクソンをはじめ豪華ゲスト陣を迎え、今からワクワク、ドキドキの好企画が目白押しだ！



▲『ガープス』でおなじみのスティーブ・ジャクソン氏

## スティーブ・ジャクソンがやってくる

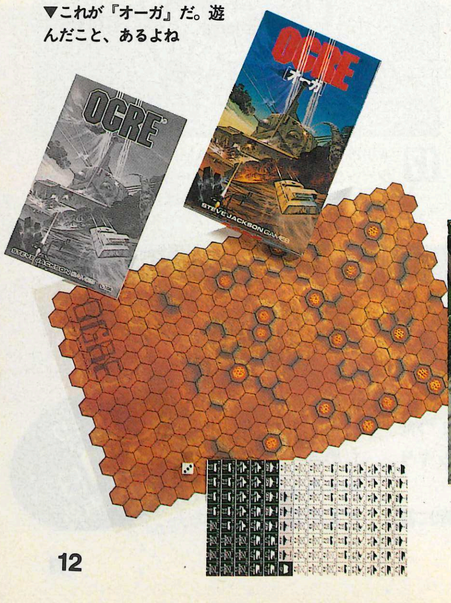
今回の注目ゲストはなんといっても、あのスティーブ・ジャクソン氏。スティーブ・ジャクソンといえば、『カーウォーズ』や『イルミナティ』など、卓越したゲーム・センスで名作をつぎつぎと発表。本誌でおなじみの『ガープス』で、1986年の年間最優秀ＲＰＧ賞を獲得した、ゲーム界の大御所だ。

そのジャクソン氏が、コンベンション３にやって来るのだ。ついに『コンプＲＰＧ』のＴＲＰＧコンベンションも世界的なイベントに成長したのである（ちょっと大げさかな⁉)。みんなで盛り上げて、日本のＴＲＰＧ界の勢いをジャクソン氏に見せつけちゃおうではないか。

ジャクソン氏の卓では、彼が10代の頃に作った戦車ゲーム『オーガ』がプレイされる。もちろん、ジャクソン氏本人もゲームに参加する予定だ。うーん、すばらしい。

映画監督のフランシス・コッポラに似た風貌のスティーブ・ジャクソン氏。『ガープス』の本家本元に会えるのは、コンベンション以外にはないゾ！

▼これが『オーガ』だ。遊んだこと、あるよね






▲こんな豪華ゲストがひょっこり現れる可能性も。ぼんやりしてられないゾ



▲漫画家さんがリプレイしているの図。なかなかに楽しそう




▲好プレイはもちろん、珍プレイも表彰されてしまうのだ

# コンベンション3迫る!!

今回も前回同様、人気の5大RPGが大集合。コンベンションでは、日頃と違うメンバーとプレイできるという楽しみもあるし、さらに、一流のGMのもとでプレイできるというメリットもある。今回の出しもの、ちょっとだけのぞいてみよう。

## キミはどのゲームで遊ぶ!?

### ガープス

**エンジン全開、『ガープス』がうなる!**

前々回初セッションだった『ガープス』。スニーカー文庫から基本ルールブック『ガープス・ベーシック』も発売目前、今回はさらにパワーアップしたセッションが期待される。注目度、期待度からいって、一番人気に押されることはまず間違いないだろう。

ＧＭには、ＳＮＥの御大・安田均氏をはじめ、本誌「サプリメンタル・ガープス」の連載でおなじみの佐脇氏、「ルナル・サーガ」が人気の友野詳氏らそうそうたるメンバー。このガープス入魂トリオのＧＭぶりに、注目されたし。



◀前回は「ルナル」のセッションで豪快に盛り上がった。さて、今回は……

### クリスタニア

**『クリスタニア』、待ちに待った本格始動!**

「コンパニオン」の発売、本誌で小説「漂流伝説」が連載されるなど、幅広い展開を見せはじめた『クリスタニア』。注目度では『ロードス』をしのぐと噂されているのだが……。今回のコンベンションではいったいどんなシナリオがプレイされるのか、いまからとっても楽しみ。

ＧＭには、水野良、山本弘の両巨匠（？）をはじめ、前回、紅一点で気をはいたＳＮＥのゲーム姫・柘植さんらを迎え、盛り上がること必定。『クリスタニア』のテーブルの熱気で溶けちゃわないように注意しよう。



▶『クリスタニア』の元締め水野良氏が今回もＧＭをつとめるゾ!

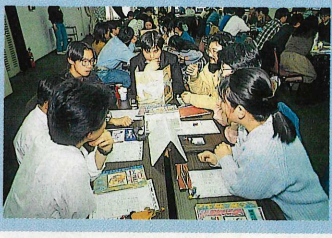
### ロードス島戦記

**円熟した味わいの、定番『ロードス』**

コンベンションといえばロードス、といえるほどポピュラーな『ロードス島戦記』。8卓も（最多！）用意されているところに『ロードス』の人気の高さが現れているゾ。

前回は『コミックコンプ』誌で活躍中の漫画家さんが参加するなど、話題は豊富だった（その時のリプレイ＆シナリオがＰ．134に掲載されているゾ）。今回も同様の企画が水面下で進行中らしいので、こちらのほうにも注目されたし。

高山浩、高井信の高・高コンビを中心にＧＭ陣も豪華な顔ぶれだ。



◀定番になった『ロードス』は、今回も熱気あふれるプレイが期待される

### フォーチュン・クエスト

**お面だって、みんなでかぶれば怖くない!**

プレイヤーもＧＭも全員お面をかぶるというユニークさで、前回のコンベンションの話題を独占した『フォーチュン・クエスト』。オーシの売るシナリオを買う事からゲームが始まるというシステムは今回も同様。いったいどんなシナリオが用意されているのか、今から楽しみだ。

小説の７巻が発売され、パソコンゲーム化も進行中、ＣＤの「モンスターポケットミニ図鑑」が絶賛発売中と波に乗る『フォーチュン』。今回のコンベンションでも台風の目になることは間違いない。



▶お面をかぶって、奇声を発するのが正しい『フォーチュン』のプレイの仕方？

### ダブルムーン伝説

**今回はどんなパフォーマンスが飛び出すのだろう**

本誌の誌上リプレイでおなじみ、ノリの良さでは、ここがピカイチ。『サプリメントブック』も発売になり、意気あがる『ダブルムーン伝説』は、今回も大貫氏率いるＯＲＧの面々のパフォーマンス＆奇抜なアイデア、そしてコスチュームに注目。毎回どぎもを抜かれるゲーム内イベントには、今回はオリンピック・ネタを採用するらしいので、期待したい。

ただし、シナリオのほうは「かなりシリアスなものになる、可能性も少しはある」(大貫氏談）とのこと。はたして、本当にシリアスなシナリオが用意されるのか、それは当日の楽しみということで……。




▲病も癒えて、ますますはりきる大貫氏のパフォーマンスに注目しよう

### 東京と大阪で開催!

●東京
とき：８月11日（火）
ところ：東京流通センター
10時30分開場

●大阪
とき：８月14日（金）
ところ：じばしん南大阪（南大阪地域地場産業振興センター）
９時30分開場



快進撃!　大型小説連載第２弾!

# 漂流伝説 クリスタニア

Crystania

TEXT
水野　良
ILLUSTRATION
うるし原智志
SCENERY WORK
小倉宏昌
CELL WORK
中村栄里

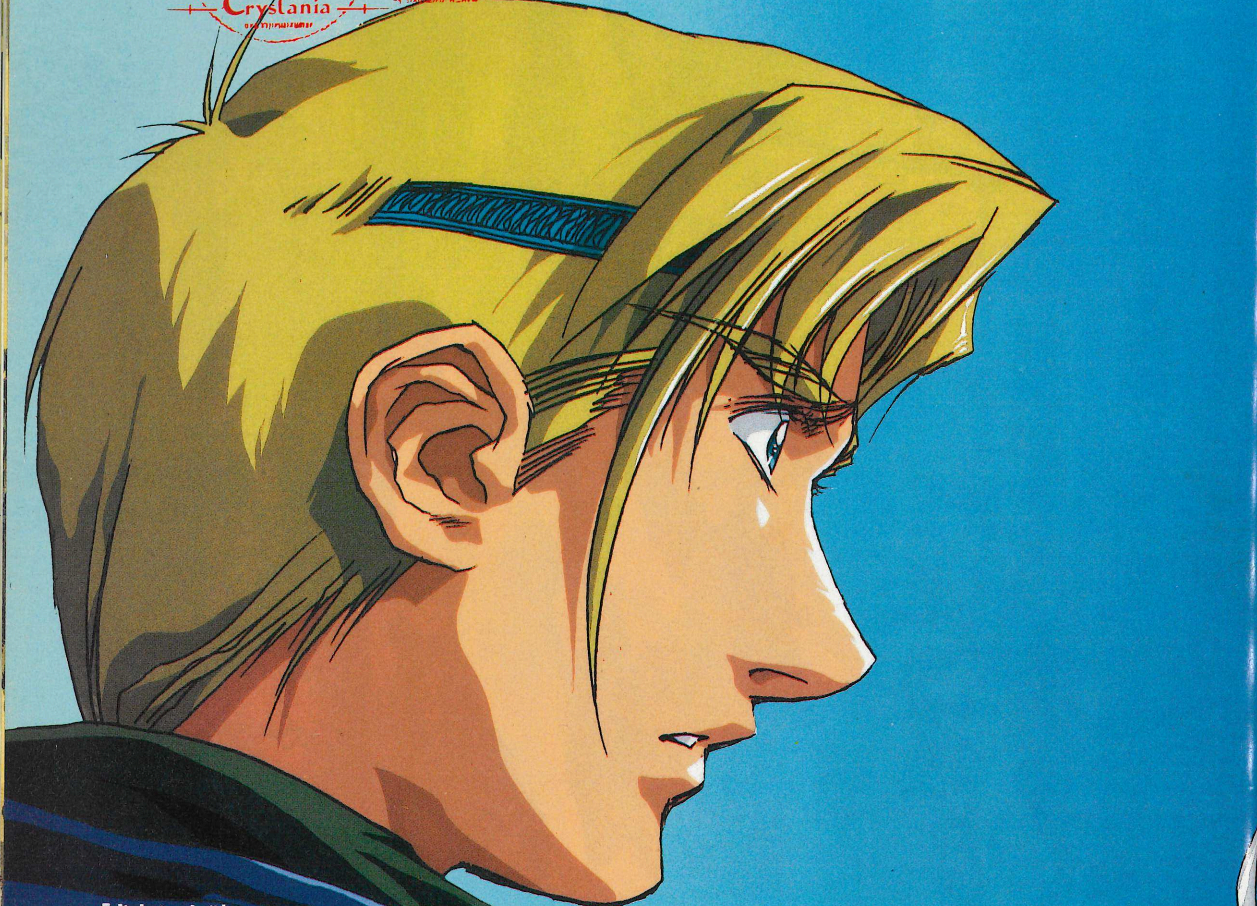
『コンプティーク』誌連載の
人気リプレイの小説化『漂流伝説クリスタニア』。
前号に掲載した第１回の
すさまじい反響に応えるべく、
今回も堂々200枚一挙掲載。
レイルズ、ビーン、サイア、
バッソー、シャイロンの５人は、
城壁を越え、
ダナーンからクリスタニアへと向かった。
そこで出会った少女が
クリスタニアの歴史を語るのだが……。
謎が解かれ、
ついに冒険の全貌が明らかにされる……。

**神々が住むクリスタニアには**
**どんな事件が待ち受けているのか…?**



# 漂流伝説 クリスタニア

Crystania



「きれいな狼……」
　サイアが、喉をつまらせたような声で言った。
「ああ」
　レイルズはうなずく。
　たしかに、その狼は美しかった。輝くような銀色の毛皮は、まるで月の光で染められたようだった。銀狼は、神々しい雰囲気を漂わせながら、悠然と歩いてくる。
　そして、銀色の狼の後ろから、もうひとつの影が姿を現わした。今度は人間だった。６人の男たちがうやうやしく頭を下げるなか、その人影は銀色の狼に先導させるように、レイルズの剣の先にともる魔法の光のなかに入ってきた。
　今度、喉をつまらせたのは、レイルズの方だった。
　まだ若い娘だった。腰にからみつくほどに長い髪が、銀狼の毛皮と同じ色の輝きを放っていた。まるで、満月が大地に降りてきたかと見まがうほどだ。碧く澄んだ瞳がまっすぐにレイルズを捕らえている。うっすらとした微笑が、その口許に漂っていた。（第Ⅲ章「銀狼の娘」より。P.190）

## 狼を神と崇める人々との出会い……。クリスタニアの全貌がいま明らかになる



Here I will tell you a story of a Twin, a tale
full of adventure, wonder and love. Sit and listen.
Once upon a time there lived a twin in the land of Runal,
a great world under the mysterious and powerful
Seven Moons. And
the twin has a Fate...

GURPS

# ルナル・サーガ

## ノベル 赤い瀑布



**リプレイでおなじみのアンディ、**
**エフィ、タッタの3人が、**
**小説の世界で大活躍!**
**友野詳が書き下ろす**
**超大作本格RPGファンタジー**
**「赤い瀑布」ついに登場!**
**西村博之の**
**新ヴィジュアルで展開する**
**ルナルのニュー・ワールド。**
**もう目が離せない!!**

ルナル——七つの月しろしめす大地
遥かなるは輪となりし白の月
惑いを映すは万色なる彷徨いの月
眠れるは異貌なる銀の月
静けきは緑の月
歪みに誘うは黒き月
人の守りは双子の月
　すなわち統べる青の月
　すなわち解放(はな)つ赤の月

かの地に三つ大陸あり
西に黄昏のマーディール　南に陽光のジャナストラ
そしてリアド　東にありし曙の大陸
偉大なる源初の神の輝き　太陽が昇るはじまりの大陸
そに集えるは英雄　かくて語られしは伝説
ルナルに待つは　栄光と夢　血と破滅　真実と幻
ひとは　月に追われ　そして　月を追う
ひとは　月に従い　そして　月に挑む
ひとは　月に笑い　そして　月に泣く
されば聞け　かの大地に生きたる　一組の双子の物語

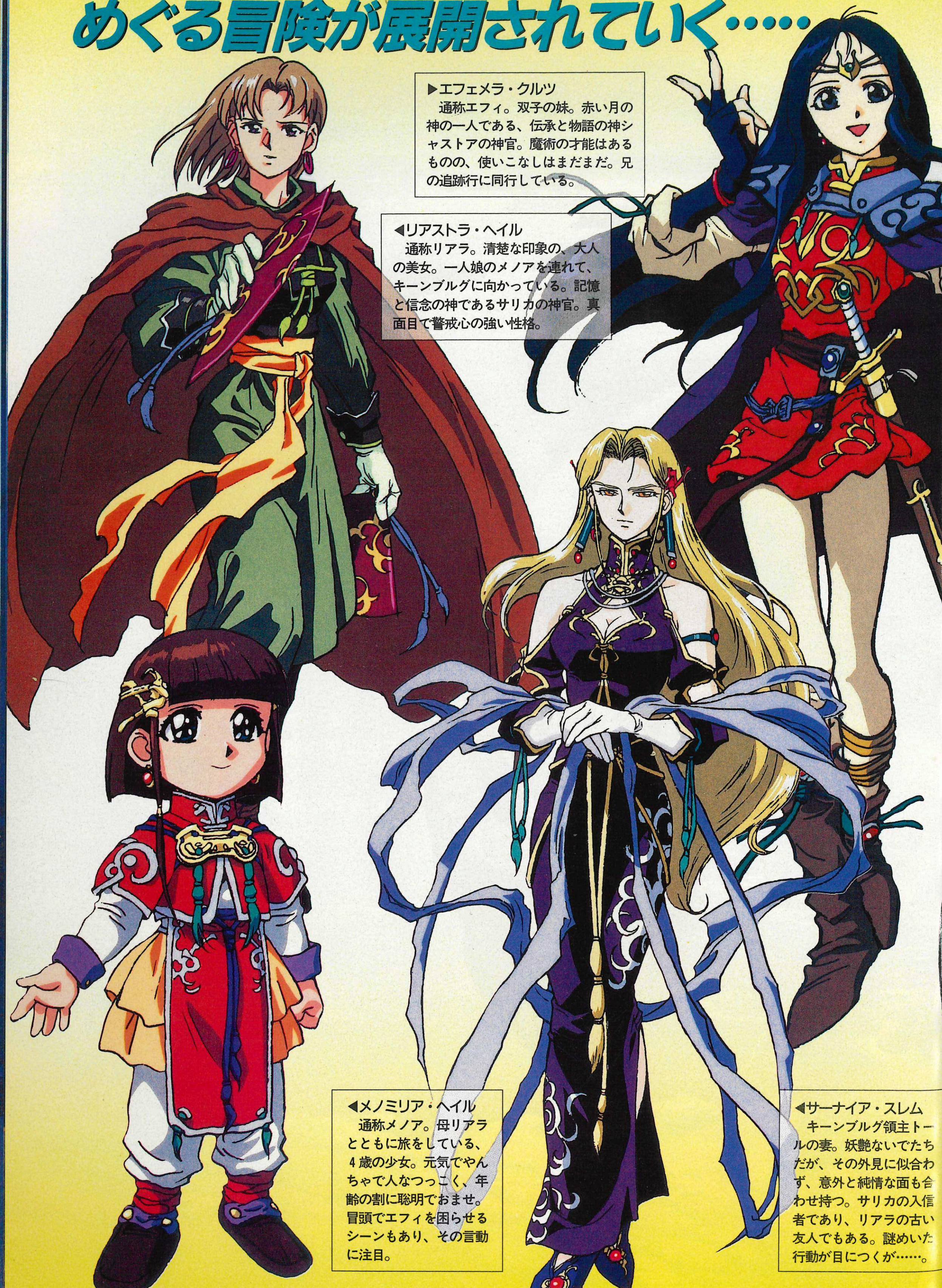
# 七つの月が綾なす冒険世界。ルナル・サーガ・ノベル、登場！

AUTHOR
**友野詳**

CHARACTOR DESIGN
**西村博之**



# 双子の兄妹を核に、七つの月をめぐる冒険が展開されていく・・・・・



▶エフェメラ・クルツ
通称エフィ。双子の妹。赤い月の神の一人である、伝承と物語の神シャストアの神官。魔術の才能はあるものの、使いこなしはまだまだ。兄の追跡行に同行している。

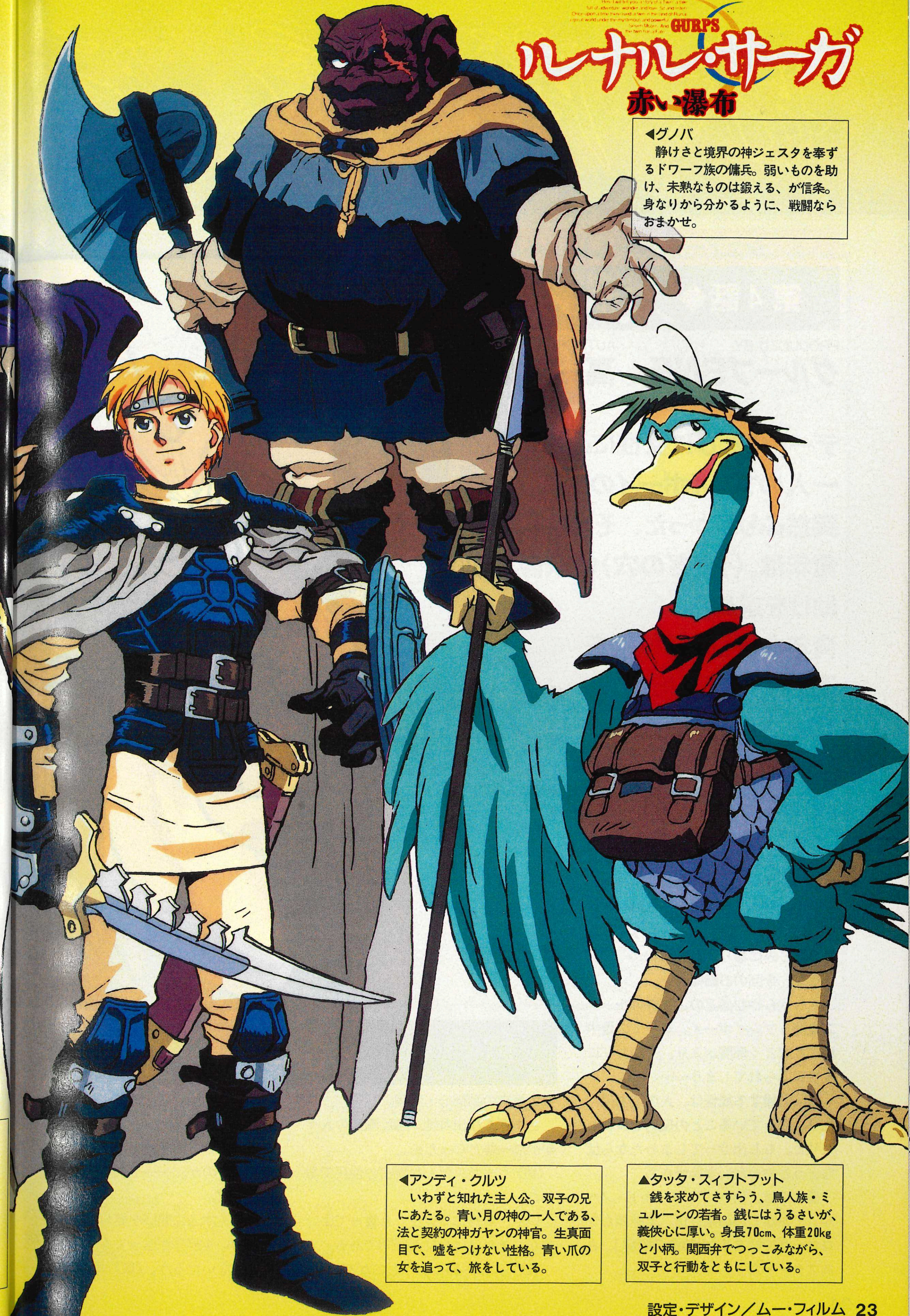
◀リアストラ・ヘイル
通称リアラ。清楚な印象の、大人の美女。一人娘のメノアを連れて、キーンブルグに向かっている。記憶と信念の神であるサリカの神官。真面目で警戒心の強い性格。

◀メノミリア・ヘイル
通称メノア。母リアラとともに旅をしている、4歳の少女。元気でやんちゃで人なつっこく、年齢の割に聡明でおませ。冒頭でエフィを困らせるシーンもあり、その言動に注目。

◀サーナイア・スレム
キーンブルグ領主トールの妻。妖艶ないでたちだが、その外見に似合わず、意外と純情な面も合わせ持つ。サリカの入信者であり、リアラの古い友人でもある。謎めいた行動が目につくが・・・・・・。



スニーカー文庫『赤い瀑布』は角川書店から発売中。560円（税込）



GURPS
# ルーナル・サーガ
## 赤い瀑布

◀グノバ
静けさと境界の神ジェスタを奉ずるドワーフ族の傭兵。弱いものを助け、未熟なものは鍛える、が信条。身なりから分かるように、戦闘ならおまかせ。

◀アンディ・クルツ
いわずと知れた主人公。双子の兄にあたる。青い月の神の一人である、法と契約の神ガヤンの神官。生真面目で、嘘をつけない性格。青い爪の女を追って、旅をしている。

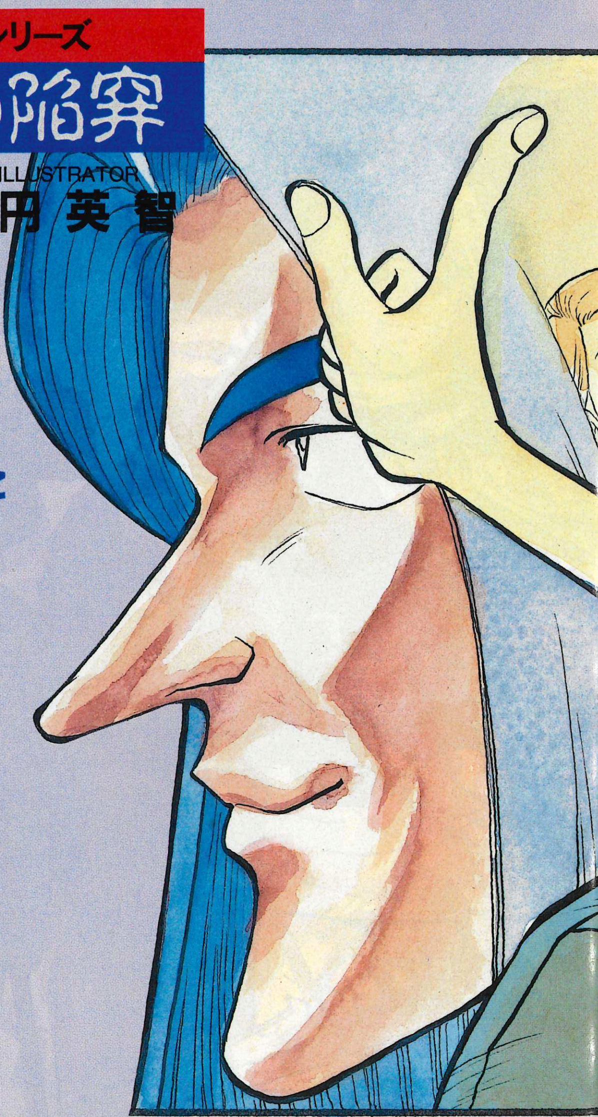
▲タッタ・スィフトフット
銭を求めてさすらう、鳥人族・ミュルーンの若者。銭にはうるさいが、義侠心に厚い。身長70cm、体重20kgと小柄。関西弁でつっこみながら、双子と行動をともにしている。

# 妖魔夜行

シェアード・ワールド・ノベルズ・シリーズ

## 第4話◆大都会の陥穽

PRODUCED BY グループSNE　AUTHOR 高井信　ILLUSTRATOR 円英智



**デートのたびに女性にふられる。
一人のプレイボーイの身に
突然ふりかかった、そんな災難。
青年は、〈うさぎの穴〉の妖怪たちに
助けを求める。
青年を苦しめる妖怪を
退治すべく乗り出す
〈うさぎの穴〉の面々。
いままた、
新たな妖怪物語が始まる……。**

さまざまな妖怪たちをとりあげてきたこのシリーズも、はや4話め。マスターをはじめ、流、八環ら、BAR〈うさぎの穴〉に集う妖怪たちも、もうすっかりおなじみになりましたね。

さて、今回のお話は……。

人もうらやむほどの、抜群のルックスを誇るプレイボーイ。デートの最中にことごとく邪魔が入り、そのたびに女性にふられてしまう……。

今回登場する妖怪は、人の心を読んだり、思っていることの反対を口にしたりと、もし出会ってしまったならばちょっとやっかいな妖怪たち。

書き手は、『ソード・ワールド・ノベル』でおなじみの高井信。意味深なプロローグで始まる「大都会の陥穽」、さあスタートだ！

### プロローグ

大東京の副都心・新宿。

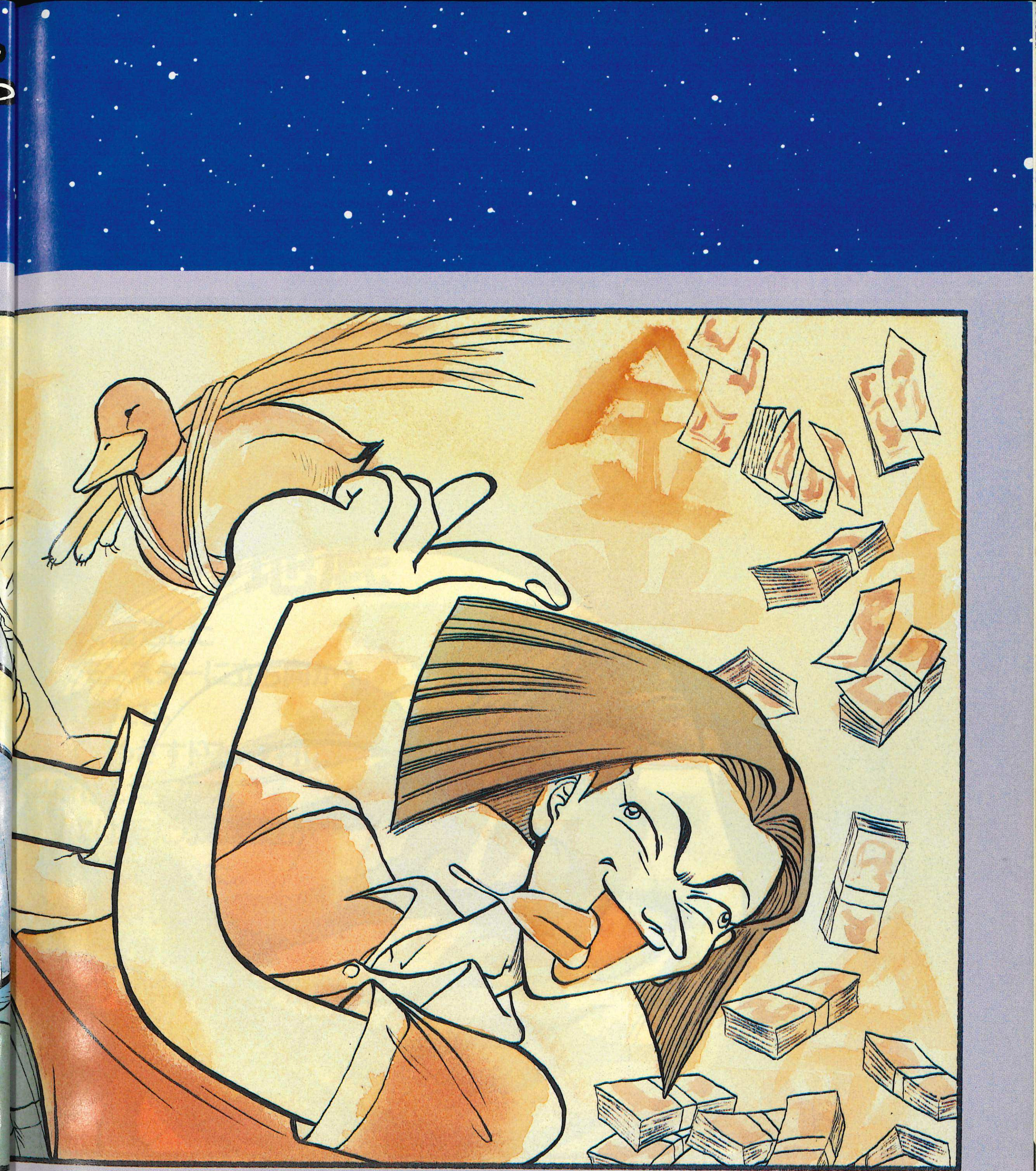
さまざまな出身地、年齢、職業の人々が混然一体となった街。

《彼》もまた、そんな新宿の住民であった。

いや、単純に「住民」と言ってよいのか、それははなはだ疑問である。

《彼》には戸籍というものがないし、家族もいない。さらに言えば、《彼》がいつ生まれたのか。いつから新宿に住みついているのか。また、何ゆえに新宿を好むのか。——それすら定かではないのだ。

たとえ本人に問いを発したところで満足のいく解答が返ってくることは期待できないだろう。《彼》自身、みずか



らの心理状態が把握できていないのだ。
ただひとつわかっていることは、自分には、常に新鮮な《遊び相手》が必要だということ。もちろん、単なる退屈しのぎのための《遊び相手》ではない。
《遊び相手》を見つけること。そして、その《遊び相手》とともに心ゆくまで楽しむこと。――それは、《彼》自身の存在意義を確かなものとし、これから先も生き抜いていくための必要条件なのであった。
そして……。

今日もまた《彼》は、新宿をふらふらと徘徊していた。
雑踏のなかに身を置き、新しい《遊び相手》を捜す。
ここのところ、《彼》は退屈しきっていた。
運悪く、いい《遊び相手》に恵まれない毎日が続いているのである。

セールスマンと遊ぶのは、もう飽きた。詐欺師の連中だって、大して楽しませてはくれない。――もっと面白い《遊び相手》はいないものか。
夕方になり、《彼》は最も人の行き来が激しいJRの改札口に移動した。
目の前を巨大な人の波が通り過ぎていく。
と、突然！
(おおっ)
《彼》は心のなかで声を上げた。雑踏



のなかに、強烈な波長を感じ取ったのだ。

（ど、どこにいる？）

と目を凝らす。その波長の主は、すぐに見つかった。

人の波のなかから頭ひとつ抜き出た長身。まるで《彼》を楽しませるために生まれてきたようなムードを、全身から発散している。いかにも今風の、爽やかな感じの若者であった。

（この男だ！）

《彼》の直感が告げた。

試しに頭のなかを覗いてみたところ、やはり直感に狂いはなかった。この若者と遊んでさいれば、しばらくは退屈せずに済みそうである。

（ついに見つけたぜ）

内心ほくそ笑んだ《彼》は、躊躇なくその若者を新しい《遊び相手》に決めた。

若者が向かっている場所を調べ、先回りすることにする。

紀伊國屋書店裏のショットバー〈グリフォン〉。《彼》も何度か足を運んだことのある店だ。

さっそく〈グリフォン〉に出向いた《彼》は、《遊び相手》の若者が姿を現すのを、わくわくして待った……。

Continued on page 99
ひき続き99ページに！

好評のガープスRPG
クライマックス目前
緊迫のリプレイ
CONTAINING TWO SESSIONS

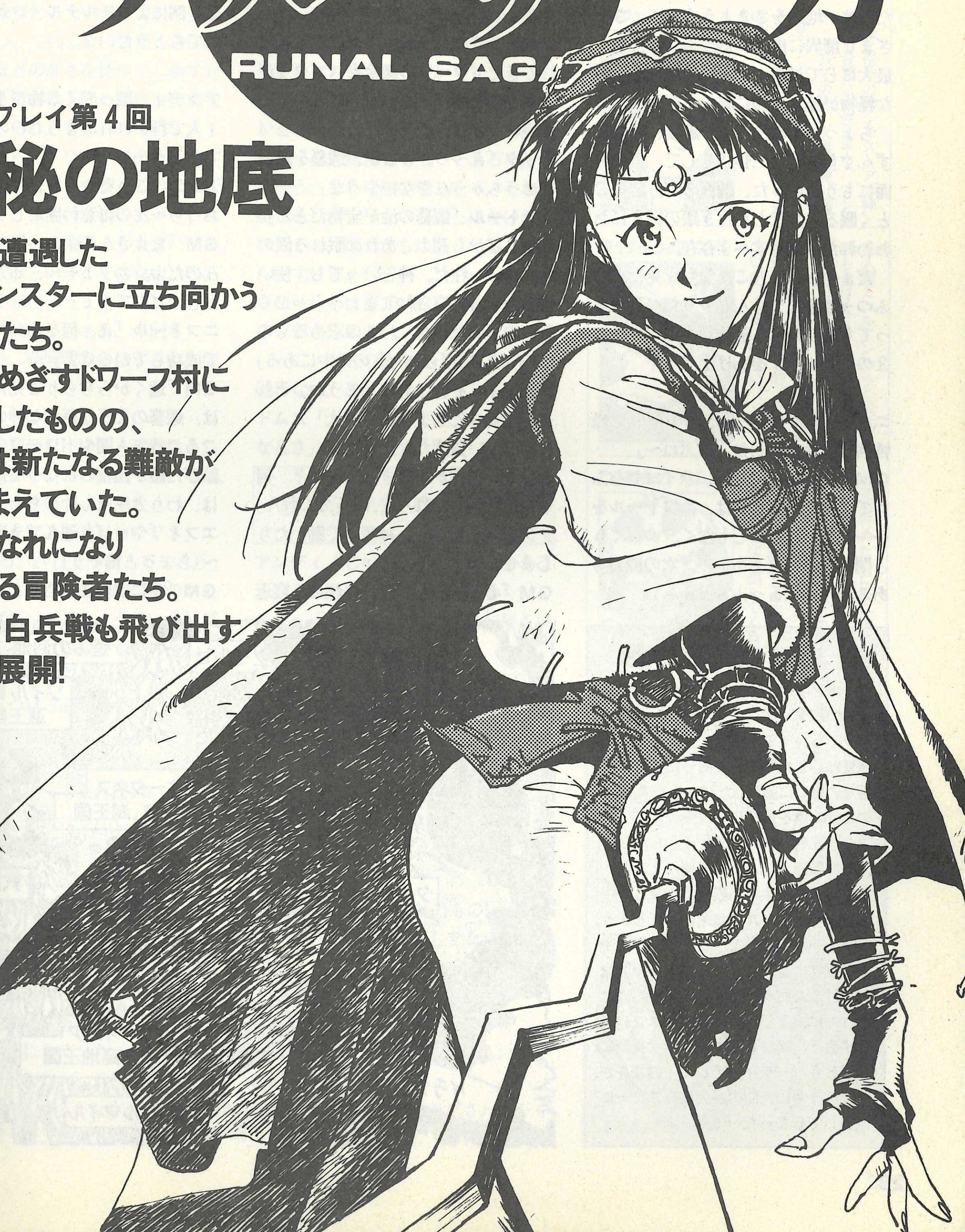
AUTHOR
友野詳とグループSNE
ILLUSTRATOR
貞本義行とガイナックス
本田　雄
MAP ILLUSTRATOR
瀧口天晴

# 七の月の世界 ルナル・サーガ
RUNAL SAGA

誌上リプレイ第4回

## 神秘の地底

地底で遭遇した
巨大モンスターに立ち向かう
冒険者たち。
そして、めざすドワーフ村に
到着はしたものの、
そこには新たなる難敵が
待ちかまえていた。
離ればなれになり
苦戦する冒険者たち。
エフィの白兵戦も飛び出す
白熱の展開!



## SESSION 6

# 眠れる神（後編）

### 眠れる神の御前にて

高地王国の兵士に追われたアンディたちは、地底をさまようううちに、さまざまな驚異に出会った。そして、今、最大にして最強（凶？）の驚異、巨大な怪物が彼らの前に姿をあらわした。

ちょっとした山ほどの蝦蟇(がま)にも似たずんぐりとした巨体。そして、その表面にもりあがった、数百の目。岩のごとく眠る、名状しがたき銀の輝きにおおわれた、畏怖すべき存在。

だぁ〜らよぉ、こんなもん見たらば、ふつう恐怖にすくんじゃうだべ？　とっても怖いから、恐怖判定にマイナス3のペナルティをあげようっ！

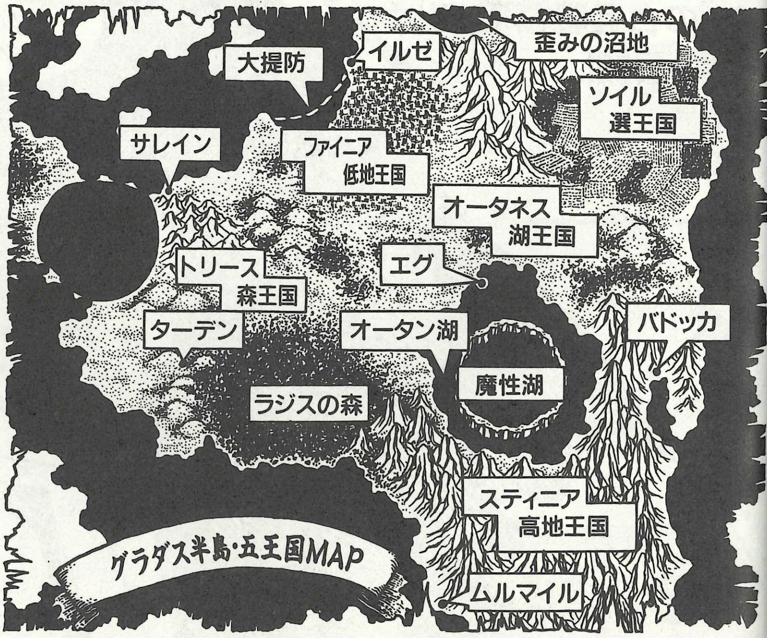
**ニフトール**「おおっと、ぎりぎりで恐怖判定には成功した。あぶね〜」
**GM**「（ああ、つまらん。サイコロをふって、と）巨大な目は、ニフトールを……睨みつけることもなく、ゆっくりと閉じていく（まあよい、次の機会もあるわい、ふぉっふぉっふぉ）」
**ニフトール**「逃げる。戻る。帰る」
**タッタ**「どうしたんや、手が震えてるぞ。酒が切れたんか？」
**ニフトール**「これこれしかじかと報告するよ」
**GM**「おう、そうかと、きみたちを連れてきたドワーフの探検家スプロゥが大きくうなずいてるね。やはりここに間違いないな、うんうん」
**タッタ**「え〜っ。まさか、蝦蟇を運びだせっちゅうんやないやろな」
**ニフトール**「蝦蟇の油が宝物だとか」
**GM**「ばかもん！　あれは眠れる銀の月の神の一柱だ。神といっても、使い走り程度、神のひ孫の、またやしゃごくらいのものだがな。わしの求めるものは、あれに捧げられたものの中にある」
**アンディ**「それは者でしょうか、それとも物なんでしょうか？」
**GM**「いい質問だな。物だ」
**タッタ**「死体からはぎとるんか？　何なのか教えてくれんと、取ってこれん」
**アンディ**「あのぉ。神様って動いたりしませんか？」
**GM**「心配するな。ごくまれに、寝返りをうつくらいだ。偉い神様だと、そのおかげで地震が起きたりするけど。げっぷを浴びると石になったりとか」

銀の月の神は、遥か星界のかなたから来訪した、異貌の神だ。地水火風の四大元素を操り、〈龍〉との戦によって相討ちになり、封印された。くわしくは、例によってルナル・コラムを参照してちょうだいな。

**アンディ**「取ってくる物が1つなら、1人で行かれればよろしいのではないでしょうか」
**ドムス**「こっそりなら、ニフトールのおっちゃんの得意わざだしなあ」
**GM**「たくさんの中から探さねばならんのだよ。ニフトール、知力でちょっと思いだしてみて」
**ニフトール**「え、何を？　マイナス2で成功しているけど」
**GM**「遠くからちらりと見たところでは、蝦蟇のような巨大な神の前には、ごろごろと人間やドワーフの骨だとか錆びた鎧が山積みになってたね。中には、わりと生々しいのもあったけど」
**エフィ**「やっぱり運んできてたんだぁ〜（ちょっと怖そう）」
**GM**「中には魔法の物らしく、いまだ

### 前回の冒険

トルアドネス帝国を脱出し、故郷ラジスの森ターデンに帰ったアンディ、エフィら。そこで彼らが目にしたのは、様変わりした町の姿であった。青銅の姫との戦いに勝利したパーティは、数々の事件の謎を解く使命を受け、ドワーフの工匠村テロンへ向かう。しかし、国境を無断で越えた罪で捕らえられ、グラダスの4大不思議都市のひとつ中空都市ムルマイルに幽閉されてしまう。ニフトールの活躍で、ここは無事、脱出に成功。追っ手から逃れるべく洞窟に逃げこんだパーティは、探検を続けるうちに、ドワーフの探検家スプロゥに出会う。スプロゥの怪しげな行動にとまどうパーティ。そして、地底をさまようううちに、謎の巨大モンスターに遭遇してしまった……。



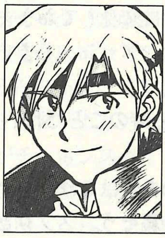
に真新しい鎧や武器、それに金銀財宝の影もちらりとあった」
タッタ「何、金銀財宝!? さあ、取りに行こか(笑)」
アンディ「でも〈多足のもの〉がいるんだよ。あいつらは、強いんですか？」
GM「殼は相当に硬いな。それ以外はどうということはない」
ドムス「戦ったことがあるのか？」
GM「うむ。これくらいのサイズの奴とな（腰ほどの高さを仕草でしめす)」
ラナーク「それは人間の腰ほどの高さですか？ それともドワーフの？」
GM「もちろんドワーフである」
ラナーク「ドワーフの腰までのサイズですか……。今回いるのって……」
GM「立っている人間より大きいサイズだね。どうということはない。わしは勝ったぞ(笑)」
ラナーク「はあ。じゃあ、今回も」
GM「いや、今回戦うのはきみたちの役目だが」
一同「おぉ〜いっ！」
ドムス「武器はないのか、武器は？」
GM「爆裂弾をいくつかもっているが、これはわしの専用じゃからな」
ドムス「そんなこと言わないでさ」
GM「しかたない。1つ貸してやろう」
エフィ「おじさんは、目的のものさえ手に入ればいいんでしょう？ それだけ取ってくるわけにいかないの？」
GM「さっきから、そう言っておるだろう。やっつける必要はないぞ。探している間、ひきつけるだけでいい」
ドムス「ニフトールが、ぴゅっと行って、ぴゅっと帰って来ればいいんだ」
ニフトール「最近はなんでもできそうな気がしているから、やろうか？(笑)」
アンディ「敵は、脚の速さはどう？」
GM「たくさんあるからねぇ。そうそう、ニフトールは崖や天井を床と同然に這い回っているのを目撃している」
エフィ「そんなの、逃げられないじゃない。途中に崖があるのに」
アンディ「とにかく、さっと行って、帰ってくるしかない。自信がない人は、崖の上に戻ってもらった方がいいかな」
ドムス「ぼくは、戻らないよ」
タッタ「俺は、宝を目前に逃げるわけにはいかんなあ」
ニフトール「それなら、タッタが1人で行ってくれれば？ 飛べるんだから大丈夫だろう」
タッタ「でも知力判定に成功しないと帰ってこれんで。もしかすると、体力判定も必要かもしれん。はっ、荷物が重い、詰め込みすぎで持ちあがらん(笑)」
ドムス「エフィちゃんの幻覚で、なんとかひきつけられないか？」
エフィ「目と耳はともかく、鼻はごまかせないよ」
GM「赤外線視覚をもっておるぞ。そうそう、それに酸の唾も吐く。それは、鎧があればどうということはないが」
アンディ「ぼくたちは服しか着てないんですけどぉ(笑)」
GM「わしは着ているぞ（笑)」
アンディ「ええい。とにかく、走っていって、目的の物を取ってくる。極力戦わない。これで行こう」
ドムス「大丈夫、大丈夫、なんとでもなるさ」

## ダンシング・ウィズ……

アンディ「じゃあ、ぼくとエフィとラナークは崖の上で待っているから」
エフィ「お兄ちゃん、主人公が後ろにいてどうするのよ」
アンディ「人間のくせに"暗視"ができるやつとか、飛べるやつと比べないでくれ。お前だって〈登攀(とうはん)〉技能がないから、今、崖を引き上げられただろ」
GM「そうだった。引き上げたのなら、重たいから疲れてもらおう」
エフィ「あたし、重くないもん（ぶーっ)」
アンディ「あと、〈多足のもの〉が来た時のために、岩を用意しておく」
GM「で、ドムスが登って来た時に」
アンディ「そう、ごろごろっと」
ドムス「おいおい」
アンディ「ニフトールの時でもいいよ(笑)」
ニフトール「ひえぇ。お兄さん、いくら妹の恋人だからって、それはない」

### キャラクター紹介

**アンディ**



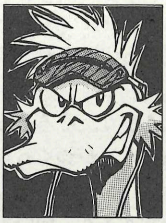
法と契約の神ガヤンの神官。設定では真面目な性格ということになっているが……。父の仇である青い爪の女を探している。「まかせろ、完璧だ」が口癖だが、ちょっと頼りないかも。

**エフェメラ**



物語と伝承の神シャストアの神官。幻覚魔法の使い手で、アンディの双子の妹。天真爛漫、脳天気、ついでにわがままだが、その美貌ゆえ許されてしまうのはエフィの長所?

**タッタ・スウィフトフット**



鳥人間ミュルーンのもと伝令。銭もうけをこよなく愛する。鳥眼なので夜は戦力にならないのがたまに傷だが、物の売り買いで値切る才能は天才的。皮肉っぽいが、友情には厚い。

**"左利きの"ドムス**



武者修行のために旅に出たドワーフの若者。ひげのせいでずいぶんオジンに見えるが、じつはまだ15歳で、パーティ最年少。自信過剰気味だが、戦闘ともなれば得意の斧で敵をなぎ倒してくれる。

**ラナーク・ブラストウィンド**



森に住む者、エルファの一族。レスティリ氏族の出身で治療術師。冷静沈着なのかのほほんとしているのか、はたしてどちらが真の姿なのか。今回もまた豹に変身して大活躍。

**ニフトール**



人間の盗賊。直観力と幸運の神タマットの入信者。酒と女で身を持ち崩したスケベな中年男。エフィを追っかけて、仲間に加わったが、キメる時はビシッとキメてくれる。

エフィ「誰が、いつ、恋人になったの」
ラナーク「私は、豹に変身しておきます。いざという時は、ダッシュしますからね」
GM「それは、逃げる時のことだね？」
ラナーク「……」
GM「さて、いじめあいはこれくらいにして、崖下に目を移そう。スプロゥさんとともに3人が近づいて行くと、〈多足のもの〉は、一定の場所をいったりきたりして、まるでダンスのように同じ仕草をくりかえしている。神さまに対して崇拝の儀礼を行っているようだね」
エフィ「だったら、しばらく待てばいなくなるんじゃない？」
アンディ「もっとたくさん、お参りにやって来る可能性もあるな」
GM「今日は〈多足のもの〉の暦では元日だったりして」
タッタ「それでもええがな。ぞろぞろと来たら、いっそあきらめがつくっちゅうもんや」
GM「そんなことは許さぁん。雇い主の意向を無視するな」
ラナーク「そう言われましてもねぇ」
エフィ「あたしたち、自力で地上へ帰るから、おじさん1人で頑張れば」
GM「よし、わかった。ここでお別れじゃな。自力で帰れよ」
エフィ「あぁん、うそうそ」
アンディ「すいません。崖の上にいる人たちと大声で会話しないでください」
GM「はっ、いかん。気づかれなかったろうな」
タッタ「ほんまに怒鳴りあってたんなら、気がつかれてると思うで」
エフィ「(口の前に指でバツを作る)」
GM「ま、今のはなし、ということで……。どうするの？ しばらく、ようすを見てみるのかな？」
ドムス「行くよ。足音を忍ばせて」
GM「〈忍び〉の技能判定だね。なければ技能なし値で判定して」
ニフトール「楽勝だな」
タッタ「技能はないけど、銭のことになったら根性入るで。成功や」
ドムス「なんとかなった」
GM「はっはっは、すまん。石、転がしちゃった」
一同「おっさ〜ん」
GM「では〈多足のもの〉に聞こえたかというと(ころころ)、ふっ、17では聞こえまい(笑)。神さまに近づくんなら恐怖判定だ。ニフトールはもういいよ。後の人たちもペナルティはなし」
ドムス「おお、大丈夫だ」
タッタ「銭や、銭しか見えてへん」
GM「はっはっは、わしゃ怖い」
ドムス「おっちゃ〜ん」
GM「心配するな。ちょっと朦朧(もうろう)としただけだ」
ニフトール「そんなに怖いんなら、やめて帰ろうよ」
GM「そうだな……、いや、そうはいかんっ！ さて、〈多足のもの〉の動きを見ていると、なにやら一定のリズムがあるようだ。誰か〈踊り〉に関係した技能はある？」
タッタ「〈演技〉じゃ、あかんか？」
GM「〈演劇〉のほうならねぇ。じゃあ、はっきりとした法則はつかめないけど、2体ずつ2組に別れて、おおむね8の字を描くように動いているね。1体だけ、異なる動きをしている」
ラナーク「蜜のありかを教えてるとか」
タッタ「もしかして求愛のダンスと違うか(笑)」

プレイヤーは、冗談だと思って笑っているが、じつはその通りなのである。死体は、いってみれば結納とか持参金とかウェディングケーキにあたるものなんだな。推測が当たっているからといって、事態の打開に通じるというわけでもないんだけどね。

GM「で、その8の軌跡がまじわるあたりに、さっきも言った骨の山がある。100人近い量だね。中には、宝冠なんかも散らばっている」
タッタ「さあ、はりきろか(笑)」
ドムス「武器はないのか？」
GM「ソードブレーカーや槍、シャストアのマントなんかが転がってるよ」
アンディ「ぼくたちの装備がこんなところに来ていたとは(笑)」
タッタ「いや、じつは未来の我々のすがたかもしれへんで。タイムマシンで助けに来たら返り討ちに(笑)」
GM「ちなみに真新しい死体は、スティニアの鎧を身につけている」
エフィ「あたしたちを追っかけて、もぐってきた人たちなの？(哀)」
GM「ムルマイルで見た覚えはない顔だね。肩のところに蛇の紋章がある」
ドムス「蛇の姉ちゃんの部下かな？」
GM「ちゃんと青銅の姫という称号で呼べ。ファンが多いんだから」
ニフトール「そいつが目的のものを持ってるの？」
GM「新しい死体ってこと？ 違う」
ドムス「誰か探しにいかないとな」
ニフトール「おっちゃん、ここで見張っててあげるから、行ってくれば？」
GM「え、わしか？ う〜ん……そうか。わかった」
ニフトール「わかってくれた？(嬉)」
GM「うん、わかった。頼むぞ、プロフェッショナル(笑)」

## 神のまばたき

ニフトール「俺ぇ？ でも、何を探せばいいのかわかんないよ」
GM「もちろん教えてあげよう。このくらいの大きさの(両手で輪を作る)金属のメダルで、〈龍〉の姿が彫りこんである。多分、立派なドワーフの死体がつけているはずだ」
ニフトール「なんの策もなしで行くのは怖いから、誰か左右で敵をひきつけておいてよ」
ドムス「ぼくとタッタでやろうか？」
タッタ「探検家のおっちゃん、魔法でも使えへんのか」
GM「地霊系の探知呪文と《発火(イグナイト・ファイア)》、《火炎(クリエイト・ファイア)》、《火炎変化(シェイプ・ファイア)》くらいなら」
タッタ「そこまで前提条件を満たして、なんで《火球(ファイアボール)》を覚えてへんのや」
ラナーク「そこまででCPが尽きたんでしょ」
ニフトール「なら、炎で注意をひきつけてよ。その間に俺が調べるから」

タッタ「赤外線でものを見るんやったら、火には注意をひかれるやろ」
GM「じゃあ、きみたちが配置についたところで、スプロゥさんが、ちょっと離れたところに火を作ろう。いいかい？　さあ、いくぞ（ころころ）」
タッタ「出た？」
GM「よおっし(にやり)。お〜い、ファンブル表(笑)」
エフィ「このおじさんだわ、このおじさんがみんな悪いのよぉ」
GM「そうかもしれないねえ。出目は14だ。目標以外のところに正反対の効果か。どこかで火が消えるのかな」
ニフトール「俺たちの希望の火が消えるんだ」
GM「座布団1枚あげよう。とりあえず、冷気が漂って肌寒いということで」
タッタ「で、急に〈多足のもの〉の動きが止まるんやな。おおっ、こいつら冷気に弱いぞ、と」
GM「そんなうまい話があるかいっ」
ラナーク「B級怪獣映画みたいですね」
GM「もういっぺん、やろう。よし、ぽっと燃えた。しかし、岩やどかりこと〈多足のもの〉のうち、踊る4匹は反応を見せない」
ラナーク「宗教儀式ですからねぇ。もう完全にあっちの世界へ行っちゃってるんじゃないですか？」
タッタ「よし、そういうことなら、今がチャぁンスっ！　たったったった、まずは槍やぁ」
GM「こら、メダルを探さんか」
タッタ「槍を、マントでくるんで、そこに鎧と銭をほうりこむ(笑)」
エフィ「(ぱちぱち拍手) マントぉ〜」
GM「まともに探す人は、知力で判定してね。いい目で成功したら、他にも

## ルナルコラム1　銀の月　四元素の神々

銀の月の神々は、遠い異世界からやってきた異貌の神です。彼らは、〈龍〉との戦いによって封印され、地底や海底、星界などで死のごとき眠りにおちています。神々は互いに対立する四大元素を司っています。さらに、それぞれの元素には複数の神々が属し、それらの中にも対立があります。もしも、彼らが一致協力していたなら、〈龍〉を打ち破っていたかもしれません。

旧(ふる)き〈源人〉の中に、輪の月と万色の月を捨てて、飛来した銀の月の神々に従ったものもいました。彼らは、とびきり奇怪な姿に変貌しました。それでも、人間やドワーフ、エルファと同様に〈源人〉の子孫には違いありません。知性と独自の文化をもち、それぞれの領域で、発展しています。

風の元素神の長は、サシュリカ。すでに登場ずみの〈翼人〉によって崇められています。

風を崇拝する翼人は、銀の月の種族の中では、もっとも相互理解がしやすく、人間ともつきあいがある種族です。主として険しい高山地帯などの、きりたった垂直の崖、岩の柱などに家を作り、都市を築いています。ゆるやかな王政のもとで、狩猟を中心とした生活ぶりです。彼らは、しばしば傭兵として人間の国家に雇われます。翼人の全身は短い柔毛におおわれていて、撫でると大変に気持ちいいんです、これが。そのせいで、倫理観念を失った一部の好事家(こうずか)の間では、翼人の毛皮は大変な高価で取り引きされたりしているようです。

火の元素神の長は、グラグドリア。暗黒のシュルシュシシィの地（灼熱の火山地帯）に住む〈爬虫人〉に崇められています。未踏砂漠にも、爬虫人の一族がいるようです。彼らは、人間とはもっとも敵対的で、しばしば戦いをおこしています。

水の元素神の長は、リューシャーン。〈姿なきグルグドゥ〉に崇められています。グルグドゥは、アメーバ状の不定型生物です。海や沼沢地に住む種族ですが、姿が異質すぎて、人間との接触はあまりありません。しばしば誤解されるのですが、人魚たちや半魚人ディワンは彷徨いの月の種族です。

地の元素神の長はバガラガ。〈多足のもの〉に崇められています。通常、他の種族がめったにたどりつくことのない地底が彼らの領域です。まれに、ドワーフの坑道で出くわしますが、たいていの場合は接触を嫌って、どちらかがひきさがります。しかし、まれには戦いになってしまいます。そうなれば、どちらかが完全に壊滅するまで戦いが終わることはありません。今回登場した神は、バガラガ本体ではもちろんありません。おそらくは、その従属神の一種でしょう。

銀の月の種族は主としてNPCとして登場します。なぜかといえば、異質すぎてロールプレイが難しいからに他なりません。しかし、あえて茨の道を歩もうとする人々のため、PCとして設定するルールも用意したいと……思ってはいるんですけどねぇ、もう原稿枚数がぎりぎりなんですよねぇ、最初のルナルサーガ・ワールドブックには入らないんではないでしょうか（彷徨いの種族も、ミュルーンくらいしか紹介できそうにないし、エルファの氏族やドワーフの神さまも……、とゆーわけで、それらの情報が欲しい人は、追加ルール希望のおハガキをどうぞ)。

さてさて、しかし、じつは人類の中にも、この月を信仰するものがいるのです。だが、精神が肉体を支配するのがルナルの世界。銀の月を信仰する者は、やがて、徐々に爬虫人や翼人などに変化してゆきます。意思の力と、ある種の薬で一時停止することは不可能ではありませんが、いずれは変わってしまいます。まれには、本人以外の強い意思によって、変身させられたりもしちゃいます。信者の中には、子供の頃は人間の姿で、成長してから変化するものなどもいるようです。



拾わせてあげる」
**ドムス**「だめだ、完全に失敗してる」
**GM**「きみの目の前には、錆びた楯とか斧とか剣とかしかないよ」
**ドムス**「使えればいい。拾っていく」
**ニフトール**「－4で成功したけど」
**GM**「じゃあ、メダルは見つかった。それに（いっころ）錆1つないソードブレーカー」
**タッタ**「俺も成功してるけど？」
**GM**「(いっころ) お金がいくらかと、宝石のはまったティアラ。それに大きめのパワーストーン（魔力石）」
**エフィ**「タッタくんに、ふつうの宝石との見分けがつくのかな？」
**タッタ**「はぁっ、大つぶのきれいな石や。これも持っていこ、くらいやろ」
**ニフトール**「メダルを見つけたんなら、急いで逃げよう」
**GM**「左右の4匹は踊りを続けているけど、残る1匹が迫ってくるぞ」
**ドムス**「三方に散るんだ」
**GM**「逃げたきゃ、タッタくんは知力で判定だな」
**タッタ**「(ころころ)こっちに来るまでは、まだ時間があるがな(笑)」
**ニフトール**「タッタは飛べるから大丈夫だろう。俺たちは逃げる」
**GM**「じゃあ〈多足のもの〉はタッタくんめがけて一直線だ。もう一度、判定していい」
**タッタ**「さて、めぼしいものは取りつくしたかなっと（ころころ）」
**GM**「成功したんなら、かなり危険が危ないな、と思うね」
**タッタ**「ちぃっ、ここまでか(笑)」
**GM**「入り乱れてきみたちが逃げると、追いかけてきた1匹が、こう（手の指で激しくテーブルを打ち鳴らす）足踏みをしてるね」
**アンディ**「仲間を呼んでるんだ。みんな、早く逃げてこいっ」
**エフィ**「脚ってどんな脚？　王蟲みたいなの？　かわい～」
**アンディ**「大海嘯(だいかいしょう)が来るぞぉ～(笑)」
**GM**「ドワーフのスプロゥは崖に垂らしたロープにたどりついてるよ」
**エフィ**「おじさんのために頑張ってるのに、みんなを置いてくるなんて。それはないよぉ」
**GM**「いや、メダルがたどりつくまでは心配で心配で、下で待ってる」
**ニフトール**「じゃあ、お先に」
**ドムス**「〈登攀〉の技能がないから、目標値が9なんだよなぁ」
**アンディ**「そんなので降りてたの？　大胆だなぁ」
**ドムス**「このくらいのサイの目、出してみせるさ（ころころ）、よぉし成功」
**ラナーク**「火事場のばかぢから」
**GM**「じゃあ、スプロゥも登ろう」
**エフィ**「おじさん、ここで失敗しないでね。あたしたち、宝だけもって地底暮らしはいやよ」
**GM**「まかせなさい（ころころ）、ははは（うつろ）、さらばじゃあ(爆笑)」
**タッタ**「こら、おっさ～ん。どっから地上に出たらええんかだけ教えとけ～」
**GM**「（ころころ）3mほど落ちたか……（ころころ）そのダメージはたいしたことないんだけど（ころころ）ひひひ（さらにうつろ）また最悪の目が出たな」
**アンディ**「はあ？」
**GM**「ちゅどん」
**エフィ**「え、ひょっとして爆弾が？」
**GM**「落ちた拍子に誘爆したね。3発ほど。爆発のダメージは、さほどでも

ないんだけど、このへん石柱が森のように立ち並んでいてね。しかも、もろいんだな、これが……」
エフィ「おじさん、逃げて〜っ」
GM「ごごごごと倒れてきて、逃げられるかどうかは敏捷度で判定するか。オープンダイス（GMのサイコロをプレイヤーに公開してふること）でふってあげよう。スプロゥおじさんの敏捷度は11だ（ころころ）」
一同「(固唾を飲んで見守り……、出目は13だぁ）ちゅっどぉ〜ん」
GM「玉突き状態ぃ〜。どか〜、ばき〜ん、ごごぉん、ずっどぉぉぉぉぉん。すべての石柱が倒れましたぁ。当然、おじさんは下敷きね」
アンディ「生きてるなら、タッタくんに助けにいってもらいたいけど」
GM「頭があちゃらかぱーになってる」
エフィ「最後の一言もないの？」
GM「ない。ついでに〈多足のもの〉も全員つぶれた」
ニフトール「あ、らっきー」
エフィ「じゃあ、地図だけ拾ってきて」
GM「冷酷な女……」
エフィ「ひどい〜。あたしたちのせいじゃないよね。お兄ちゃん？」
GM「誰も責めてないでしょうが。この状況になったらPC以外は即死という設定だったからね」
ニフトール「とにかく降りてってみよう。死体を探りに」
アンディ「できれば、食料も探して」
GM「情けない主人公だなぁ」
ラナーク「でも、蝦蟇はつぶれてないんだよねぇ？」
タッタ「助かったと思った瞬間に、ごごごご。うわぁぁぁ（笑）」
ラナーク「我が眠りを覚ますものにわざわいあれ〜」
ニフトール「降りて、蝦蟇には近よらないように探ってみる」
GM「多少赤く汚れてるけど、地図と古文書らしきものが見つかったよ」
エフィ「何か、形見になるものがあれば、持ってってあげようよ」
ニフトール「じゃあ、もう少し探ってみるけど」
GM「（やはり運命は彼を選ぶのか）しばらくごそごそしてると、ごごごと」
アンディ「神さまが起きた？」
GM「きみたちからも見えるけど、目の1つがまたうっすらと開くよ。目といっても（両手を大きく広げて）、これくらいあるしね。しかも開きかけた目から、うっすらと赤い光がもれてる」
アンディ「石化光線か？」
エフィ「ニフトール、危ないから、早く逃げてくるのよ」
GM「しゃあああああああ。赤い光線がほとばしった。『よけ』に成功したらとっさに飛びのけるけど、受動防御は無効だからね」
ニフトール「ひえぇぇ。無理だよ」
アンディ「どのくらい失敗した？」
ニフトール「いっぱい（笑）」
GM「ニフトールは全身にその光を浴びた。だけど、とりあえず体に変調が起きたようすはない」
ニフトール「げえ、生殺しじゃないか」
エフィ「ええ〜ん、なんだろう（泣）」
GM「（妙に嬉しそうに）さあ？　なんでしょうねぇ、そうかぁ、ニフトールだったかぁ」
ニフトール「数奇な運命を背負ってしまった」
タッタ「さすが主人公（笑）」
GM「蝦蟇のまぶたは、またゆっくりと閉じていく」
ニフトール「とほほ。地図と古文書をもって帰っていく」

## 謎のメダル

GM「地図を頼りにするまでもなく、来た道は戻れるね。地図には、スプロゥと出会った廃墟の村から、地上のどこかに出られる道が書いてある」
エフィ「どこに出るの？」
GM「そこまでは書いてないね」
アンディ「何日くらいかかりそうかな？　水や食料もないんだよね？」
GM「廃墟まで戻れば、スプロゥが設置したベースキャンプがあるはずだよ」
アンディ「そこに食べ物があるの？」
エフィ「チコの実かな？　変な味、こりこり、でも元気が出る」
GM「そろそろ、ナ○○カネタから離れろよ」
アンディ「地図を読み間違えないことを祈りつつ、歩いていこう」
ドムス「よし、ドワーフ語はまかせろ」
アンディ「できれば知力の高い人にお願いしたいんだけど」
ドムス「大丈夫だって」
エフィ「テロンの近くに出るといいね」
タッタ「歩いていけば、どっちに向かってるのかわかるやろ」
ニフトール「そうだ、ソードブレーカーを渡しておこう」
アンディ「おお、ありがとう。拾ってきた他の物も分けようか」
エフィ「うんうん（タッタを見る）」
タッタ「エフィ、このマント、俺によう似合うやろ？　ひらひら（笑）」
エフィ「うぇ〜ん」
タッタ「こっちは、きれいな石やなあ。もちろん、俺のもんや（笑）」
GM「エフィちゃん。そのマント、あんたが持ってたのより、上等の品だよ」
エフィ「タッタくん、あたしのマントあげるから、そっちちょうだい」
タッタ「そうやな（ぽんと手をうつ）。エフィのをもらってニフトールに売れば大儲けかもしれん」
ニフトール「買うよ（笑）」
アンディ「エフィのマントは、捕まった時、取りあげられたろう」
タッタ「他の着物でもいいで」
ニフトール「下着なら高く買うぞ（笑）。喜んでもらえるなら、俺が、タッタから買ってプレゼントしようか？」
エフィ「わ〜い」
GM「ソードブレーカーは、技能とダメージに＋1ボーナスのある魔法の品。それから、ドムスの拾った斧だけど」
ドムス「え、これも上質なのか（喜）」
GM「並みのしろものだよ。ジェスタの魔法で祝福されてないから、〈準備／斧〉は使えんぞ。準備に1ターン必要だから、気をつけるように」
ドムス「汚ね〜、そんなのないよ」
エフィ「（ルナルのアイテム・データを見ながらニフトールとごそごそ話して

いる）ええと、これね、若マハノチから壮マハノチになったんだ」
タッタ「へ？　うわぁ、いつの間にぃ」
ラナーク「タッタくんが抵抗してますけど、エフィちゃん」
タッタ「命を賭けてとってきたものを、こんなにあっさりとぉ～！」
エフィ「お金、払う」
タッタ「はい、どうぞ(素直)。いくら払ってくれるの？　持ってんのか？」
エフィ「後払いでいい？　しばらく言うことをきいてあげるから」
アンディ「パワーストーンは貸しておいてくれない？　きみが売りたくなったらいつでも返すよ。はい、契約書」
タッタ「まあ、ええやろ」
エフィ「双子がそろってタッタに頭があがらない(笑)」
GM「それからタッタの槍には特殊な《浮遊》魔法がかかっている。人の手が触れていないと、離れるまであった位置にじっとしているという」
エフィ「意味がな～い」
タッタ「なんか、使い方は考える」
アンディ「大道芸に使えるぞ」
エフィ「それで稼いで、タッタくんにお金を返そうか、お兄ちゃん」
ドムス「あ、あの〈龍〉のメダルは？」
ニフトール「持ってるよ」
アンディ「正体はなんなんだろう」
GM「話す暇もなく、死んじゃったもんねぇ。ちなみに紐がついてるよ。首から掛けられるようになっている」
ドムス「それは掛けてみたい」
GM「掛けるの？」
ドムス「もう掛けた」
GM「もりもりと力が湧いてくる、ような気がする。掛けた人は〝自信過剰〟になって(爆笑)」
ドムス「〝自信過剰〟の二乗(笑)」
ラナーク「もはや自信の塊り」
GM「慎重に行動したければ、『知力－5』で判定ね。そのかわり、防護点が1点増しになった。頑強が＋1レベルだ。さらに我慢強くもなるけど……もともと〝我慢強い〟ねえ、きみは」
ニフトール「戦闘マシーンだな」
アンディ「すぐに突撃しそうだ」
エフィ「怖いよ～」
GM「それらを確かめながら歩くうち」
ニフトール「ぼくの体に異変が？」
GM「それは、毎朝の生命力判定に失敗してから考えればいいよん」

## ついに登場！

ニフトール「そろそろ朝かな。判定する？（サイコロを握る）」
GM「まだまだ。その前に、例の廃墟に戻った時点で、ベースキャンプの薪と食料で焚き火をしている2人組と遭遇するんだ」
タッタ「こら、勝手に使うな。金払え」
アンディ「まあ、ちょっと待って。それは、どんな連中？」
GM「1人は革鎧を身につけた、いかにも屈強そうな筋肉をもつドワーフ。もう1人は腰から下が熊の胴体になっている髭面の男だ」
タッタ「ケンタウロスみたいなもんか」
GM「そうだね。馬の替わりに熊なんだ。ギャビットという彷徨いの月の種族の1つ。中には下半身が馬や牛、虎のギャビットもいるけど、熊は獰猛な気性で知られてるよ（ああ、ようやく予告通りに出せたぞ）」
ドムス「お、強そうだな（嬉）」
GM「強いよ。ちなみに、向こうもきみたちの明かりに気がついている」
ドムス「それなら挨拶しよう。やあやあ、こんにちわ」
GM「呼ばれて、くるりとふりむいたドワーフのヘビーレザーアーマーの胸のところに」
アンディ「（GMの言葉を奪って）蛇のマーク」
タッタ「げげ」
アンディ「今日の戦闘かな？　太陽拳の準備をしよう」
エフィ「いやじゃ、いやじゃ」
GM「なんだ、お前たち？　と訊ねてくる。ドムスはなんとなくわかるけど、このドワーフは〈龍〉信者の一派だろう。素手の戦闘技術を磨く武闘家だ」
ドムス「へえ、教えてくれないかな？　ええと、ここで道に迷ってしまって」
GM「そうか、こちらも似たようなものだが……、やや、そのメダルは？」
ドムス「え、これのこと？」
GM「別に服の下に隠したりしてなかったよね？　じゃあ、それを見てドワーフ武闘家の顔色が変わる。それをどうやって手に入れた」
ドムス「死にかけたおっさんから、もらったんだけど」
GM「そいつをこっちによこせ。おとなしくしていれば地上まで連れていってやるぞ」
ドムス「なぜ、これが欲しいんだ？」
GM「お前たちに説明してもわからない。旧(ふる)き秘密にかかわることだ。我らが主人が、それをお求めでな」
ドムス「でもねえ」
GM「いや、死んだ男も、それを探していた、わしらの仲間に違いない。さあ、それをこちらに」
ドムス「いくらか払ってくれる？　本音は渡すつもりはないんだけどね」
GM「5千、いや1万だそう」
タッタ「顔色変わるなあ」
ラナーク「それだけ出せるバックのお方はいったい？」
GM「ある高貴なお方だ。どうするのだ？　どうしても渡さぬというのか？　確実にこちらが勝てるとは言わんが、そちらも無事ではすまんぞ」
ドムス「そんなことを言われると、ぶっつん切れるなぁ。そっちが身構えるなら、こっちも武器を構えるぞ」
GM「ドワーフは、なにやら精神集中をしている」
アンディ「こっちも武器を準備だ」
エフィ「光らないの？　お兄ちゃん」
アンディ「準備する時間はないだろう。ここで不意に光ったら、あまりにも卑怯じゃないか」
GM「さすがヒーローは言うことが違う。では、戦闘モードに移行する。おのおの行動を宣言してくれ」
ドムス「てめえ、何のつもりだ、と怒鳴って突撃するぞ。魔法使いに精神集中されたらやっかいだ」
エフィ「あたし見てる」
アンディ「妹よ、なにかすることがあ

るだろう」
エフィ「だって、だって〜」

PCたちは、それぞれ呪文の準備に入るなり、敵に接近した。しかし、このターン、先手をとったのはGMだ。

GM「ううむ、気を練っている時間はなくなったようだ」
ドムス「魔法だと思ったら、そんなことをしていたのか」
GM「〈龍〉の武闘家だからね。一瞬だけ体力を倍増できるんだ。十数秒の時間が必要だが。では、ここで一気に必殺技を披露しよう」
ドムス「おう、どんとこい。まだ、もう少し距離があるぞ」
GM「なんの、これしきの間合いなら、飛び蹴りでなんとかなる」
ラナーク「おお、ライダーキック」
GM「ひっさぁっ、飛燕破岩脚！ というような技の名前は叫ばんが、ジャンプ&キックぅっ(ころころ)。よっしゃあ（気合い満々）」
タッタ「しかし脚は短い」
GM「関係あるか。さあ、『よけ』るか『止め』てみい」
ドムス「なんのこれしき（ころころ)。どひゃー、止まらん、がーん」
GM「キックのダメージに、ボーナスを足して9点の叩き」
ドムス「げえ、痛いぃ！」
ラナーク「一気に主戦力が」
GM「さあ、転倒の判定だな」
ドムス「（ころころ）耐えたぞ。〝我慢強い〟から朦朧(もうろう)とはしない」
GM「次にとどめをさしてやる。熊ギャビットはグレートソードを準備だ」

激しい戦いが巻き起こった。数では不利だが、攻撃力では圧倒的に上回る武闘家&狂戦士。ただし、防御力にはPC側以上に不安があるんだな。ちなみに〈龍〉の武闘家の技については、『ガープス／マーシャルアーツ』のルールを一部使用している。

GM「（ドムスに一発くらって）やはり武闘家は、ガープスのルール上、武器を持った相手に対する防御に難があるなあ。今度、『受け』に使える鉄の手袋(ゴーントレット)か爪でも設定しよう。さあ、今度は熊ギャビットが、アンディを殴るぞ（ころころ)。受けてみなさい」
アンディ「（ころころ、すでになげやり）あ、駄目だ。鎧もないからな」
GM「ダメージは切りの9点」
アンディ「9点の1.5倍!?……主人公が死んでも許してね」
エフィ「お兄ちゃぁん」
アンディ「（ころころ）まだ死なない。気絶もしない。でも、早く倒れてしまったほうがいいかも(笑)」
エフィ「目の前で、お兄ちゃんがぼろぼろになっちゃった。うろたえちゃう」
タッタ「いくで（ころころ)。あたり」
GM「『受け』ないよ〜ん」
タッタ「どすっと6点」
ラナーク「つけてるのがヘビーレザーなら、4の倍で8点ダメージかな？」

## ルナルコラム2 飛べ！ ミュルーン

彷徨いの月には、さまざまな特異な姿の少数種族が従っています。彷徨いの月は、魔法を授けてくれませんが、それに劣らない特殊な能力を与えてくれます。それら特異な種族のうちから、まずは、タッタくんが属するミュルーンを紹介しましょう。

ミュルーンは、身長7、80センチほどの、鳥と人間をかけあわせたような種族です。羽はもっていますが、どちらかというと地上を移動するほうが得意で、かなりの早さで走ることができます。飛行することもできない相談ではありませんが、長時間は無理なようです。まあ、要するに、アヒルやニワトリに近い、と。

ミュルーンは、放浪を好み、あるものに関して、非常にこだわります。とにかく、お金が好きで……。それも鴉が光るものを集めるような好みかたなんですから、困ったものです。ちなみに、ミュルーンの社会では、笑いをとる話芸が、一人芸や多数の掛けあいなどを問わず重要視されます。一人前のミュルーンなら、ぼけとつっこみができなくてどうするか、というのが一般的な見方です。

まあ、要するにミュルーンの性格というのは関西人に近いんです、これが。

一般的には、草原で駆け回って暮らしています。もっとも多い職業は伝令、飛脚のたぐい。結婚の時期がくると、その間だけ定住し、子育てをします。ミュルーンは卵で生まれ、10年ほどで、肉体的にはほぼ一人前になります。その後数年、どちらかの親とともに旅をし、社会的にも一人前として認められるわけです。ちなみにミュルーンの平均寿命は40年ほどです。最初の設定より、ちょっとのびました。よかったね、タッタくん。

**★特徴基本セット（20P）**

体力は−1、敏捷力は+1。短時間の飛行が可能。天気についての鋭い勘。

視覚は明るいところでは鋭敏（+3レベル相当、さらに通常の倍の遠さまで見える)。まわりが暗いと見えにくくなり、〝近視〟の特徴をもっている場合と同様にあつかう。

短命。13歳で成人あつかい。38歳から老化の判定を行う。ただし、技能習得については、年齢の2倍までのCPを消費できる。身長の基準は、同じ体力の人間の40%。体重は30%。また、鎧は重量を1／2とみなす（価格は同じ)。体が小さいので、射撃の目標にされた時、命中判定を−1させられる。

ミュルーンは天候をあやつる特殊能力を得ることができます。それについてのくわしいデータは、次の機会に紹介することにしましょう。

GM「ギャビットは自前の皮で、あと1点止めるよん」
タッタ「それでも6点や。痛いやろ」
GM「こっれっは、いいたぁいぞぉ〜！　バーサークっ（ころころ）したかったなぁ」

そしてネクスト・ターン。ようやく魔法使いたちの集中が終わりはじめる。

エフィ「お兄ちゃんに《ぼやけ（ブラー）》をかける。3点疲れるから、熊さんも3点当たりにくくなるの」
GM「そりゃ、呪文がかかればの話だ。エフィちゃん、後ろに隠れてたでしょ。3mは離れてるよ」
エフィ「（ころころ）ふえ〜ん（泣）」
ラナーク「私も豹になって戦いに加わります（ころころ）。が〜ん、失敗」
タッタ「はぁっ、なんちゅうこっちゃ」
GM「こんなところで全滅されても、あとが困るんだがな〜。次は、青銅の姫を主人公にすえようかしらん」
ニフトール「すぐに《誘眠（スリープ）》で眠らせて、主人公の実力をみせてあげよう」
アンディ「とほほ」

## 一瞬で退場

激しい攻防が続く。グレートソードとタッタは互いに重傷を負わせあい、頭の回りに、ぴよぴよと鳥が飛んでる状態になってしまう。2人組の豊富な生命力に、ニフトールの《誘眠（スリープ）》はさっぱり通じない。あやうし、パーティ！

アンディ「朦朧としてるなら、全力攻撃してやる。2回攻撃して(ころころ)、う、1回だけ命中」
GM「当然ながら当たっている」
アンディ「ダメージは最大。9点」
エフィ「お兄ちゃん、すごおい。火事場の馬鹿力」
ラナーク「ようやくヒーローとして目覚めましたね」
アンディ「毎ターン、気絶しかかってるんだけどね（苦笑）」
GM「集中している人や準備中のドワーフを飛ばして、こっちだな。たぁっ、秘孔を突いて、お前の右腕をしびれさせてやる」
ドムス「きなさぁい」
GM「あ、間違い。ドムスは左利きだっけ」
ドムス「ちぇっ、ばれたか」
GM「ペナルティがくるけど、それでも命中だ、とぅっ」
ドムス「よけていいんだろ？」
GM「止めてもいい」
ドムス「（ころころ）止まった」
GM「なんか指が痛そうだな」
ドムス「おっさん、ぼくはまだ若いからな、肩なんかこっちゃいないぜ」
GM「それはうらやましい。では次のターンだな。宣言の前に朦朧とか気絶関係の判定（ころころ）」
タッタ「俺は回復したで」
GM「こっちも回復だ」
エフィ「お兄ちゃんに《ぼやけ》（ころころ）。また、失敗〜」
一同「だ〜っ」
エフィ「えぇ〜ん（ころころ）。気楽にふると成功するんだからぁ」
タッタ「なんとかならんのか、この兄妹は」

危機、また危機のパーティだ。しかし、アンディとタッタの攻撃が連続ヒット。ギャビットは、そろそろ地獄の淵が見えてきたんだが……。

GM「次のターンのはじめ〜」
アンディ「（ころころ)すいません、みなさん。休ませていただきます」
タッタ「ああ〜っ！　この大事な時に」
エフィ「お兄ちゃん、お兄ちゃん」
ラナーク「私、やっと《化身（トランスフォーム）》しました」
ドムス「きみがおいしいところを持っていくのか」
GM「では行動順の決定（ころろころころ）はい、ではドムスくんからどうぞ（にやり）」
ドムス「（むっつり）準備して終わり。くそう、また〈戦術〉技能のあるぼくが、GMの右隣に座ってしまった」
エフィ「あたし、また1（ピン）だ。次のセッションは、GMの右隣に座ろうっと
GM「では、こっちの番ね。ドムスくん、敏捷度の即決勝負をしよう」
ドムス「なんだ？」
GM「間接技を挑んであげよう」
ドムス「また妙なことを」

さらにこの後、ダメージを受けたギャビットがバーサーク。

ラナーク「（こっそり）バーサークま

こうなると、生命力の6倍分のダメージを与えるまではまず倒れないうえに、痛みの衝撃（ショック）で当たりにくくなることもない。猛攻にさらされ、タッタあやうし。だが、逃げずに果敢に反撃

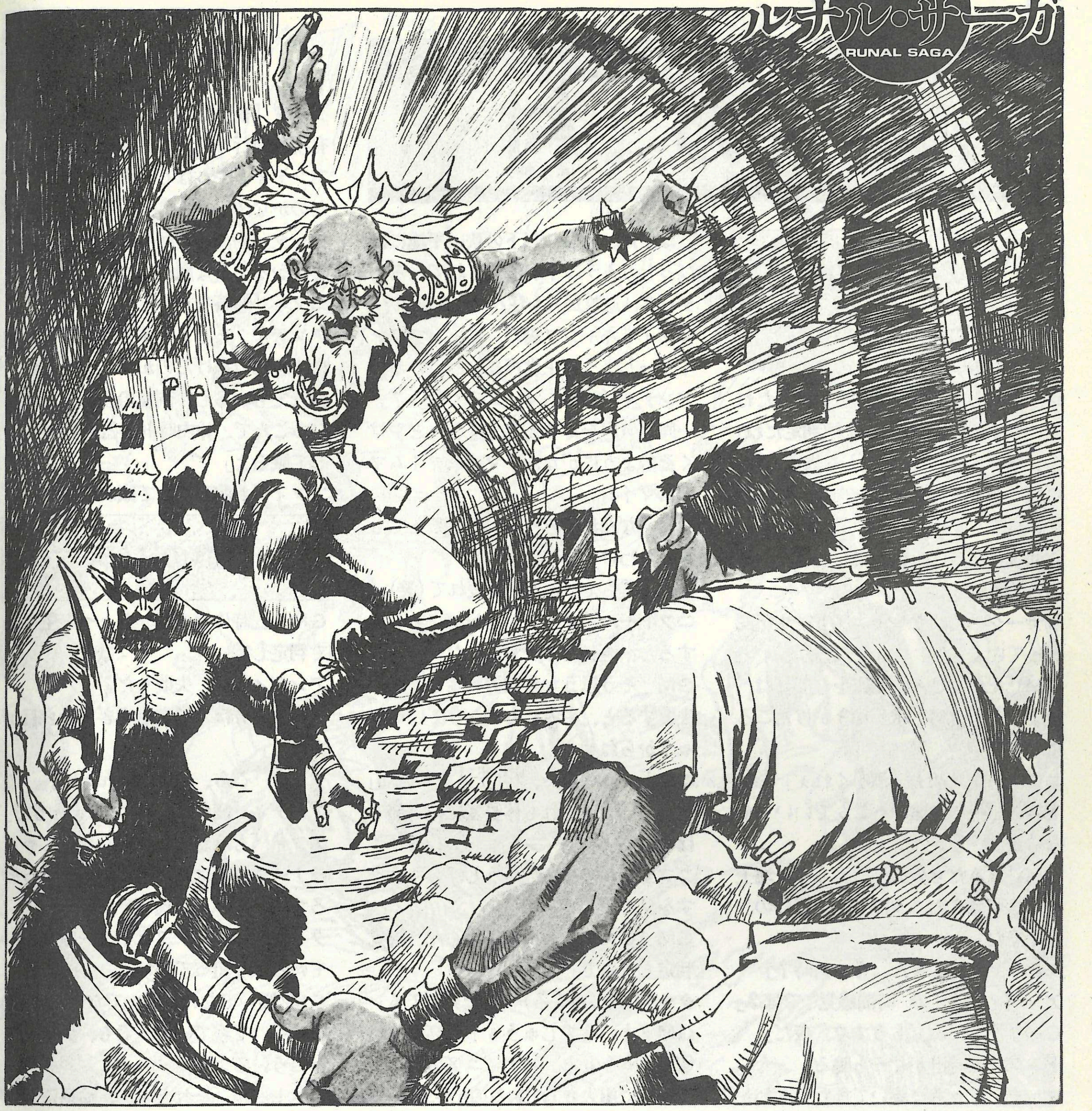
エフィ「3点分の《ぼやけ（ブラー）》をタッくんに。これで当たりにくくなるよ
タッタ「この野郎、ドタマかち割ったる〜。とうっ、はずれっ」

だが結果的に、この《ぼやけ（ブラー）》が功を奏した。

GM「また、はずれた。残像拳(《ぼやけ（ブラー）》のこと）さえなければ、さっきから4回は当たっているのに」
エフィ「わお」
タッタ「ありがたや、ありがたや。ント取ってきた甲斐があったな。(ころ) 当たってるでぇ！」
GM「バーサーカーは能動防御しない受動防御のみで（ころころ)、駄目」
タッタ「6点だ、ぐさぐさ」
ラナーク「私は噛み噛み」
GM「当たってるよ」
ラナーク「3点では、歯が痛いだけ

だが、武闘家はついにドムスの斧に倒れた。そして。

GM「さあ、すでに生命力13のギャビットのダメージは64点に達している
エフィ「あと1点、あと1点」
タッタ「たあっ（ころころ）当たり



GM「(ころころ) ……よけない」
タッタ「ダメージは５点や」
エフィ「やったぁ～」
GM「ぐぅおおおおおおお、青銅五方陣と謳われた、この〈黒爪〉チェニアンと〈鉄拳〉ボグズが、貴様らのような若造どもに敗れるとはな」
ドムス「この程度の腕で偉そうな」
アンディ「でも姫さまもあんまり強くなかったからなあ。変身してからのことは、よく知らないけど」
タッタ「へへ、姫さまから俺たちのことを聞いてへんかったようやな。ソーサラーの爺い を倒したのもわいらやぞ」
GM「なんと五方陣の、３人までが、それを知っていれば……がく」
アンディ「知っていれば、どうしたんだろう」
GM「さあ？(笑)」
ラナーク「《化身(トランスフォーム)》を解いて、手当をしましょう」
タッタ「こいつら軍資金もってへん？」
GM「なくはないけどね」
エフィ「重そうだなぁ」
アンディ「止めたいけど、ドワーフの工匠村に行けば、お金はいくらあっても足りないだろうし」
エフィ「いい鎧は欲しいよねぇ」
ドムス「武闘家のおっさん、鎧を着てたんじゃなかった？」
GM「そんなもの、ずたずたになってるわい」
ドムス「皮細工の技能があるんだけど、つなぎあわせられないかなぁ」
GM「できるかっ！」
ドムス「ちぇっ、やっつけた印に蛇のマークだけもっていこう」
タッタ「ほな、休んでから、地図を頼りに地上に向かおか？」
GM「というところで、今日のセッションはおしまい。次回あたりからラストに向かう流れがはじまる。主人公の自覚をもって気合いをいれるように」
全員「（それぞれてんでばらばらに、力強く）うん、まかせて」
アンディ「とほほ」

SESSION.6 END

SESSION 7

# 鋼の村

## 謎のキャンプ地

GM「数日の地底の旅を続けた」
ニフトール「何日たったの？」
GM「ああ、あなたには重要だったねえ。ええと、2日だから2回判定だね」
ニフトール「うえ、2回とも失敗した」
GM「じゃあ、キャラクターシートのすみにでも記録しておいて、それが一定回数になると、色々楽しいことがおこるから」
ラナーク「怖いな〜。ニフトールが変わっていく」
GM「そんなこんなで旅をしてだね、いよいよ、食料、水が尽きかけたころになって」
ニフトール「酒ぇ、酒をくれぇ」
ドムス「中年の腹がへこんでいいじゃないか」
GM「きみたちの前に、ようやく地上の輝きが見えた。夕焼けか朝焼けの、赤い空だ」
エフィ「お兄ちゃん、今、何時？」
アンディ「ぼくの"時間感覚"では？」
GM「夕方だね。もうすぐ、夜だ」
ドムス「腹時計がぐーと鳴る」
タッタ「どっちに歩いてきたかもわかるはずやな？」
GM「きみの感覚では、目的地であるドワーフの工匠村テロンの近くだ」
アンディ「それで、洞窟から顔を覗かせてみると、あたりのようすは？」
GM「かなり切り立った崖の中腹だ。ごつごつが突き出てるから降りるのは難しくなさそうだけど、下までは20mほどかな」
エフィ「崖の下は？　海だなんて言わないでね」
GM「狭い谷あいの牧草地みたいなところだ。きみたちがいる南側の崖を含めて三方は岩山の中腹、東側は下に向かう崖になってる。多分、北の険しい岩山の向こうに、テロンの工匠村があるはずだ。でも、眼下の狭い平地には、びっしりとテントが設営されている」
タッタ「遊牧民でも住んでるんかな？」
エフィ「キャンプ場だ。キャンプファイヤーしよう（子供声になっている）」
アンディ「マイムマイムでも踊る？」
一同「（声をそろえて、ほとんどやけくそのようにがなる）マイムマイムマイムマイム」
GM「なんか、みんないやなことでもあったわけ？」
タッタ「ちょっと人生に疲れて(笑)」
ニフトール「キャンプ場かぁ。もしかすると、酒があるかもしれない」
GM「そう思うなら知力判定してみて。失敗すると、やみくもにおりていっちゃうからね」
ニフトール「おお、クリティカル成功」
タッタ「う、これも体質変化の一部では(笑)」
ニフトール「まあ、もうしばらくようすを見ていよう」
GM「それなら……タッタくん、視覚判定してみて」
タッタ「(ころころ)−10で見えてる」
GM「まいなすじゅうぅ？　高品位映像でくっきりと、スティニアの兵士が、テントに出入りしているのが見えるね」
タッタ「はあっ、みんな隠れるんや」
エフィ「武闘家のおじさんたちも、ここから来たのかな」
ニフトール「どのくらいいる？」
GM「4、5人は眠れるテントが3、40個は立ってるね。まだ、さほど長いこといるわけではないようだけど、かなり組織だった連中だ」
ドムス「その数では、いくら自信過剰のぼくでも、蹴散らしてやるとは言い難いなあ」
アンディ「上に登って、大回りしてテロンの村にいけないかな？」
GM「オーバーハングになってるし、ちょっと険しすぎるんじゃないか」
エフィ「タッタくん、飛んでけない？」
タッタ「夜は計器飛行になるからなあ。有視界飛行でないと、ちょっと」
アンディ「やっぱり、青銅の姫の部下なのかな？」
タッタ「やつらが何してるか、ぱぱっとわかるような魔法はないんか？」
エフィ「無茶を言わないで」
アンディ「とりあえず夜を待って、闇にまぎれて逃げるのがよさそうだな。疲れてもいるし、洞窟のちょっと奥にひっこんで、体内時計を22時にセットして眠るよ」
エフィ「お腹がすいて眠れないよぉ」

## 無謀のドムス

GM「22時になった。ちょっと生命力で判定して」
アンディ「2、失敗した」
GM「20分ほど予定をすぎてから目がさめた」
タッタ「こら、早う起きんかい」
アンディ「疲れてるんだよ。あと5分」
エフィ「もう食べられない、むにゃ」
ラナーク「外はどうですか？　そろそろマイムマイムを踊ってます？」
タッタ「キャンプファイヤーで合唱している隙を狙って逃げる」
GM「騒いでない、騒いでない。歩哨(ほしょう)をのぞいて寝ている。でも、歩哨もけっこういるよ」
ニフトール「それじゃあ、偵察にいってこよう」
GM「〈登攀〉は判定するまでもない。よく調べると、縄梯子が残っていた」
エフィ「やっぱり、あいつら、ここから来てたのね」
GM「でも、〈忍び〉の判定はしてもらわないとね」
ニフトール「それならまかせて」
ドムス「〈忍び〉の技能なし値はいくらかな？」
GM「え、なんできみまで行くの」
ドムス「ニフトール1人じゃ、いざという時に危ないだろう」
GM「きみがついてくほうが、よほど危ないような気がするけどなあ」
ニフトール「俺も1人で行きたい……」



ドムス「まかせろって」
GM「〈忍び〉は技能がなければ、敏捷力か知力に－5。隠れ場所はたくさんあるから、＋3のボーナス」
ドムス「差し引き－2じゃないか。大丈夫だよ。いざという時、戦えるやつがいたほうがいいに決まってるって」
アンディ「"自信二乗"なやつにはかなわない」
GM「じゃあ、とりあえずサイコロをふってごらんな」
ドムス「はいよっと(ころころ)、どひぇ～、ファンブルだぁ」
GM「むむ、そこに、いるのは、何者、だぁ～(すでにやる気のない口調)」
ドムス「ドワーフは色黒だから、闇にまぎれるよな」
GM「ばればれじゃ～いっ。たいまつを持った兵士がわらわらと集まってくるぞ。いったいどうするつもりだ」
ニフトール「俺はもう知らん」
ドムス「あわてて崖を登る」
タッタ「こらぁ、帰ってくるな。せめて、水くらい取ってこい」
GM「下には20人あまりの兵士が集まってきて騒いでいる。すぐに入ってきそうなようすはないね。地底の化け物じゃないかというので、怖がってるようだ。指揮官どのを呼んでこいとか、わいわい騒いでるね」
ドムス「すまん、ごめん、許して。たまには、こういうこともあるさ」
アンディ「反省の色がない」
エフィ「責任とって、ドムスくんになんとかしてもらおう」
アンディ「そうだ。ドムスを幻覚で変身させて、ごまかそう」
エフィ「あたしの魔法で、あのドワーフの格闘家に仕立てあげればいいのね」
アンディ「その後、どうなるかわからないけど、一瞬でもごまかせれば、なんとか打開策も見つかるだろう」
ドムス「おお、なるほど。引き受けた。こないだとってきた蛇の紋章も使おう」
エフィ「じゃあ、まず《完全幻覚(パーフェクト・イリュージョン)》で姿を作るね(ころころ)。できた」
GM「エフィちゃんが、どれほど正確に覚えているか、GMが知力で判定し

ておいてあげよう」
エフィ「次は《幻覚変身（イリュージョン・ディスガイズ）》でかぶせるね。こっちも成功だよ」
ドムス「じゃあ、いくか」
タッタ「待った、待った。似てるかどうか、俺も見るで」
GM「見る？（ころころ）似てないような気がするね」
タッタ「全然似てないぞ(笑)」
エフィ「どこが違うのよ」
アンディ「ひげが違う」
ニフトール「目元とか」
エフィ「わかったわよ。みんなの意見を聞いて修正する」
GM「なら、それに1D－2分間かかる。その分、疲れておいてね」
ドムス「幻覚はどれくらいもつの？」
エフィ「あたしが疲れるまでだから……（計算して）後、13分」
ドムス「それだけあれば、充分だ。表に出て、呼びかける。おい、待て。わしだ」
GM「これは〈鉄拳〉どの……にしては声が変ですが」
ドムス「いや、中で埃を吸いこんだもんでな。大変な目にあった。仲間は、ずいぶんやられてしまったぞ」
GM「え！　それはいけません。ではただちに増援部隊の編成を」
ドムス「いや、それにはおよばん」
GM「では、例のものを発見されたのですか」
ドムス「あ、いや、朝になってからもう一度出かけようと思ってな」
GM「わかりました。とりあえず、レーさまを呼んでまいりましょう。たったったった」
ドムス「呼びに行った？」
GM「誰か、偉い人なんだろうね」
ドムス「じゃあ、ぼくもついていこう」
一同「えぇっ!?（唖然）」
ドムス「降りていくよ」
GM「呼びにいったのは兵士Aだけで、あと19人くらいまだいるんだよ？」
ドムス「降りて、そいつらに言うよ。わしは、あの中で大変なものを見つけてしまったのだ」
GM「は？　ニセ札の原版ですか？」
ドムス「敵だ。敵がひそかに回りこんでいるのだ」




GM「は？　敵？　なんのことですか
まさか、我々の侵攻計画をどこかが嗅ぎつけたとでも？」
ドムス「ええと、あの街、なんて名前だっけ？　逃げ出してきたところ」
エフィ「ムルマイル」
ドムス「そう、そのムルマイルの連中があちらに布陣して、我々を狙っているんだ」
GM「ムルマイルぅ？　あそこは我が国の街の1つですよ、どうして敵なんですか？」
ドムス「うるさいな、とにかく敵だ」
GM「いや、今回のテロン村襲撃作戦が洩れているとは思えませんが」
ドムス「あっちにいるんだ。あっちを見ろ」
GM「2、3人は見るけどね。するとちょうどそちらから、コウモリの羽に猫の顔の種族、〈翼人〉がやって来る。〈鉄拳〉どの、あれは敵ではなく、レー・ケルネどのでは？」
ドムス「そいつに見覚えはあるかな？」
GM「種族が違うから見分けにくいけど、前に青銅の姫と戦った時に、こんなのがいたような気はする」
ドムス「げ、あいつか。ごほん、やあやあ」
GM「（むっつりとして）お前、誰だ」
ドムス「え、わしだよ。ボグル」
GM「（化けるなら、名前くらい確かめなさいよ）翼人の肩には、このくらいのサイズの（30㎝くらいを示す）蛾に似た羽をもつ娘が乗っかっている。目つきは悪いが、かなりの美女だ。そいつが、きみをじっと見つめる。知力で抵抗してごらん」
ドムス「お、成功だ」
GM「そうすると、脳みそをかきまわされるような感覚があった。レー！　こいつ偽物だ！　頭の中に、ボグズの死体を思い浮かべてる！　と、蛾羽の娘が叫んで、さっと周囲が緊張する」
アンディ「テレパスなの？（驚）」
GM「ルナルに超能力者がいないと思ったら大きな間違い。彷徨いの月の種族には、こういうのがいてね。昆虫人間のフェリア族だ。トンボ羽やバッタ



脚や甲虫もいるけど」
**ドムス**「あっ！　敵の襲撃だぞぉ！と叫んで爆裂弾を投げる」
**GM**「誰がそんな手にひっかかるか！」
**ドムス**「無理やり首をねじまげて、あっちを見させて、その隙に爆裂弾に火をつけて投げる（笑）」
**GM**「どのへんに隙がある！　敵はあんただろうが」
**ドムス**「あそこにいるから、見るんだあ、と言って投げる（爆笑）」
**GM**「勝手に投げろよ。どかぁ〜ん」
**ドムス**「さあみんな、騒ぎにまぎれてこっそり逃げるんだ」
**GM**「こっそりって……（絶句）」
**ドムス**「騒ぎは起きてるだろ？」
**GM**「当たり前だ。兵士がぞろぞろと100人以上テントから出てくるぞ」
**ドムス**「しょうがないじゃないか。だいたい、ぼくは“正直”なんだから」
**エフィ**「ドワーフに変装をするからと思って、ドワーフを選んだのが間違いだったわ。どうせ幻なんだから、タッタくんやニフトールでもよかったのに」
**GM**「あとの祭りだ。それで、きみたちはこっそり逃げるのかね？」
**タッタ**「ほな、さいなら。俺、空から逃げるわ。いつか迎えに来るし（笑）」
**アンディ**「よし、おちあうのはドワーフの村だぞ」
**タッタ**「わかった。ばさばさばさ」
**ラナーク**「豹に《化身(トランスフォーム)》して、加速して走って逃げます」
**ニフトール**「しかたない。穴から出て、横に這っていって、崖の途中に身を隠そう」
**GM**「エフィちゃん、幻覚を持続するの？」
**エフィ**「解除していい？」
**ドムス**「いいよ。目立ってひきつけておくから」
**GM**「ひきつけるも何も、きみのまわりは十重二十重にとりかこまれてるよ。おまけに、翼人が、あの時のドワーフだなって気がついた。貴様、姫さまがお前に会いたがっておられたぞ」
**エフィ**「やったあ、ドムスくん、もてるぅ」

アンディ「そういう意味じゃないだろ」
ドムス「爆発に気をとられてるうちに、逃げる努力くらいさせてよ」
GM「まわりにいるのが20人。10人が気をとられても、あとの10人がいる」
ドムス「そこを、黒い弾丸と呼ばれたぼくの華麗なフットワークと脚力で」
GM「無茶を言うなよ〜。わかった。10人と敏捷力の即決勝負をしてもらおうじゃないか」
ドムス「(嬉々として) ようし」
アンディ「おーい、怪物がでたぞぉ」
GM「突然、何を叫んでるんだ」
アンディ「と、注目させておいて (ころころ) びかっ。目がくらんでいる隙に、妹の手をひいて崖を駆け降りる」
GM「はぁ!?」
タッタ「もう、みんな好き放題やっとるな。俺も、なんかしたろかな。誰か、たいまつ持ってないか? テントに火をつけたいんやけど」
GM「お前ら、いい加減にしろよ〜!」

## 四分五裂の冒険者

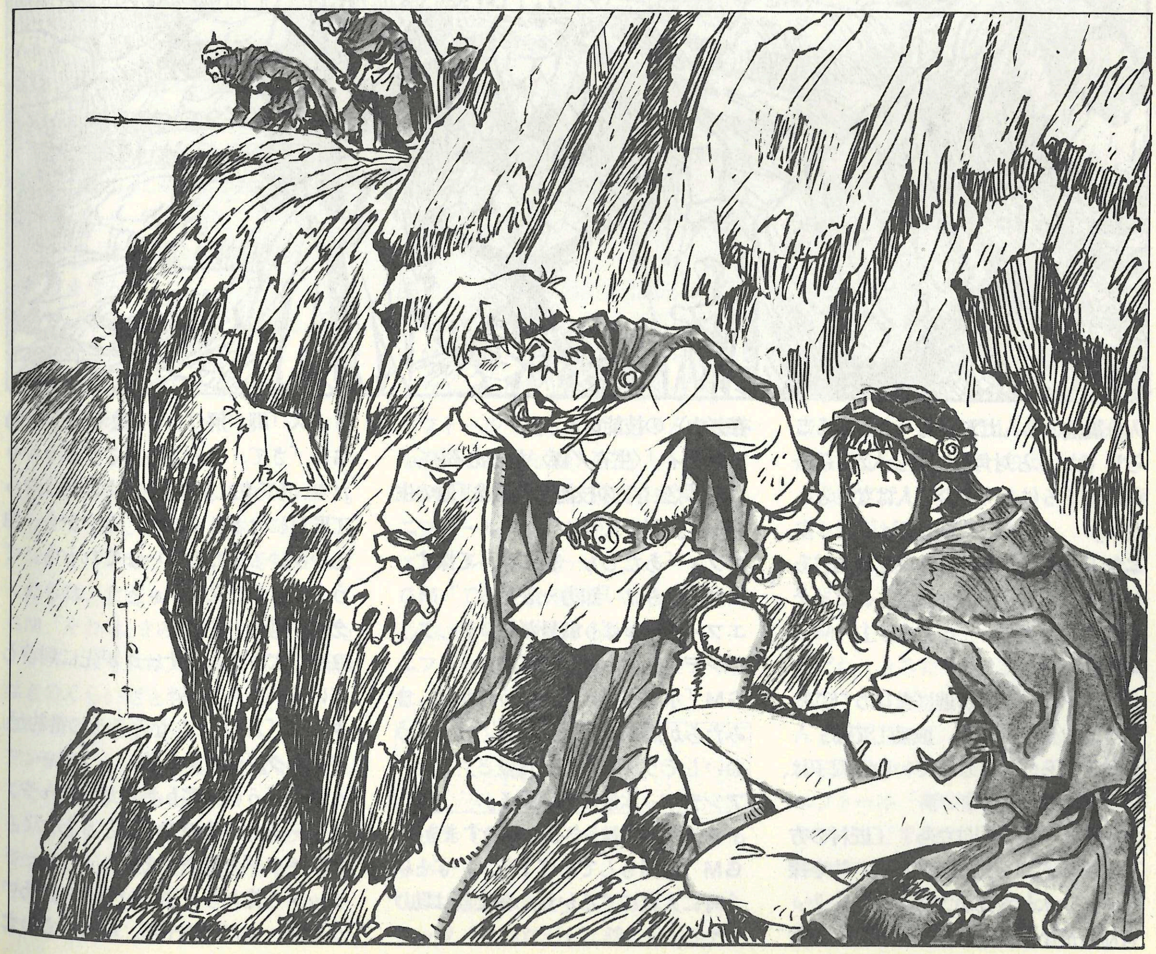
GMの絶叫は、グループSNEの事務所に虚しく響くばかり。ますます、好き放題のプレイヤーたちであった。

GM「双子は後で解決するとして、ドムスのほうは完全に捕まった。まさか、正面から行くとは思わなかったなぁ」
ドムス「なんとかなると思ったんだ。今のぼくは自信のかたまりだからね」
GM「他の人は、どうするんだっけ?」
ラナーク「私は、駆け抜けられますか? 豹になれば移動力9ですが」
タッタ「空の俺に気がつく奴は?」
GM「ラナークは大丈夫だろう。タッタの場合は、翼人に気がつかれるかだな…… (ころころ)。ばささささ」
タッタ「一生懸命羽ばたいて逃げる」
GM「微妙にきみのほうが早いな。それじゃあ追いかけっこだ。速度はともかく、旋回能力と持久力は、こっちが上だからね」
タッタ「ばっさばっさ」
ニフトール「俺は気づかれた?」
GM「崖に隠れてるんだっけ。(ころころ) いや、誰も気がつかないよ」
ニフトール「じゃあ、騒ぎが一段落してから、〈忍び〉で逃げ出そう」
GM「それならしばらくじっとしてなさい。で、双子だな。なんだ、あの輝きは! わらわらと人がよってくるぞ」
アンディ「崖を降りて、あっちだ、あっちに逃げたぞと適当に叫ぶ」
エフィ「お兄ちゃんと、手に手をとって逃げるよ」
GM「どっちに逃げる?」
アンディ「今は鎧がないから早い。影を選んで走ってく」
GM「そうすると自動的にこっちにいっちゃうね。崖が下にむかって落ちこんでるよ」
アンディ「崖は降りられそう?」
GM「くぼみや出っぱりはたくさんあるから、明るければできそうだけど」
アンディ「夜だから、足を踏み外すかもしれないって?」
GM「可能性は高いね」
ドムス「隠れるのはエフィちゃんの得意技だろう」
エフィ「壁は作らないよ (いじけ)」
GM「さっきあれだけ叫んでるからね。兵士が何人か、追って来てるよ」
アンディ「まずいな。じゃあ、呪文で敏捷度をあげてから、崖を (ころころ)。あ、失敗(笑)」
GM「何をしてるんだ」
アンディ「大丈夫。体力は、まだ充分だ(こころころ)。今度は成功して、妹ともども敏捷度14で崖の途中に隠れようとする」
エフィ「大丈夫かなぁ」
GM「途中まで降りるんなら、〈登攀〉の技能なし値に、+2の修正で判定してみてくれ」
アンディ「つまり『敏捷度−3』だな (ころころ)。あーっ (笑)」
エフィ「あたしは成功。ひしっとお兄ちゃんの手をつかむ」
GM「支えられるかどうか、体力だね」
エフィ「あーんっ。体力9なのにぃ」
ラナーク「やれやれ共倒れか」
タッタ「やっぱりこいつら、俺がおらんとしようがないなあ」
エフィ「(と言われながらも、ころころ) ぎりぎりで成功したよ (嬉)」
一同「おおう (感心)」
GM「じゃあ、今度は〈忍び〉で判定だ。暗いし隠れる場所もあるから、技能修正を+5点あげよう」
エフィ「今度は、あたしが失敗したりして (ころころ)。大丈夫」
GM「アンディも成功? なら、兵士たちがたいまつを持って、崖ぎわにやってくる。1人が、探そうとしてゆっくり降りてくるんだが(ころころ)……あ〜れ〜っ(笑)」
アンディ「落ちたの?」
GM「落ちた(笑)。でもまあ、なんとか助けてもらった。こんな怖いところを降りられるはずはない、今ごろは崖の下で挽き肉さ、っていう意見が出て、兵士たちは去っていく」
アンディ「らっきー。朝までは、ここに隠れていよう」
エフィ「お兄ちゃんと身をよせあって」
タッタ「俺は? 翼人のおっさんから逃げられたん? そろそろ飛行時間の限界と違うやろか」
GM「そだね。〈滑空〉の技能に−3の修正で判定してみよう。成功なら上昇気流か何かをつかまえて、逃げられたことにしてあげよう」
タッタ「よっしゃ (ころころ)。おお、成功」
GM「では、うまく気流に乗って山を越えた。ついでに、君の方向感覚によると、テロンの近くだよ」
タッタ「近くにラナークの姿は?」
ラナーク「地上から空を見上げて、ついていけるものなら、そうしてますが」
GM「それは無理だろう。岩山を越える時にひきはなされるから」
ラナーク「そうですか。まあ、いいでしょう。工匠村で会えるに違いない」
ドムス「みんな逃げのびたか。これもぼくのおかげだな(笑)。後は、ぼくが脱出するだけだ」
エフィ「なんで、こう、いつもてんでんばらばらになるのかしら」
GM「言っとくが、GMのせいじゃな

ぃぞ。これで一番苦労するのは俺なんだからな！　もう責任もてないぞ」

## 再会の日は遠く

GM「ドムスはげしげし殴って、テントの1つにほうりこんでおこう」
ニフトール「そのテントは、崖の上から確認しておくね」
GM「ちなみに、〈龍〉のメダルはきみが持ってたよねぇ」
一同「げえええええ」
ドムス「隠し持っておけない？」
GM「無理だ。おう、これは！　と言って、とりあげられちゃうよ、とほほ、また次回のシナリオ考え直さないと」
ドムス「正体もわからないままに、とりあげられてしまった。ちょっと自信がなくなった。反省しよう（ころころ）おお、クリティカル（笑）」
GM「しばらくは謙虚にふるまってもいいけど。いまさら反省しても、どうにもならない。そうこうするうちに、朝日が昇ってくる」
ニフトール「俺の生命力判定？」
GM「そういうのも、あったね。やっといて」
ニフトール「成功した。でも、夜が明ける前に、ドムスを助けにいきたいんだけど？」
GM「挑戦は、いつでも受け付ける」
ニフトール「降りて（ころころ）、忍んでいって（ころころ）、1回の判定でたどりついていい？」
GM「ドムスのいるテントが見える範囲までならね。テントの四隅の位置に、見張りの兵士が立っている」
ニフトール「四隅？　入り口にいるんじゃないの？　いやらしいなあ」
GM「4人同時にどうにかしないと、警告されるよ」
ニフトール「仕方ない。《集団眩惑（マス・デイズ）》を大きな範囲でかけよう」
GM「ええと、きみが隠れてる隣のテントが、このくらい離れてて、ドムスのいるテントがこのサイズだから（しばらく図を見ながら、どのくらいの体力を消費して、どの範囲に呪文をかけるか、議論……しようとしたら）おーい、《集団眩惑（マス・デイズ）》がコンプＲＰＧvol. 1のリストから洩れてるよぉ、佐脇さーん」
佐脇「ぎくぎく、ごめん（まあ、この手の間違いは他にもあるとは思います。ごめんなさいね。とりあえず、リプレイを進めます）」
ニフトール「じゃあ、いくよ。えいっ（ころころ）。ようし、－3で成功」
ドムス「やったあ」
GM「まだまだ。これから、兵士が4





人分抵抗するんだからね（ころころころ）。ちょうど対角線上の２人が、ぼーっとしてるけど、後の２人はなんともない」
ニフトール「が〜ん。それでは助けられんなぁ。もう体力もないし、こっそり逃亡するよ」
GM「どっちに」
ニフトール「双子が逃げたほう（ころころ）。〈忍び〉には、成功してる」
GM「なら、逃げられていい。双子は、どうしてるの？」
アンディ「夜が明けたら、工匠村の方に向かう。でも、その前に食べ物を探したい。木かなんか、はえてない？」
GM「かなりの高山地帯だからねえ。〈生存／山〉の技能ある？」
アンディ「〈生存／森〉ならある」
GM「〈生存〉の技能なし値は『他の生存−３』だったな」
エフィ「あたしも一緒になって探す」
GM「きみは『知力−５』」
エフィ「やっぱり駄目だわ」
アンディ「ぴったりで成功」
GM「水くらいは見つかったかね。きみたちが馬ギャビットなら、けっこうおいしそうな草もあったけど」
アンディ「水飲んで頑張る」
ドムス「ぼくは、ぐるぐるのすまき？」
GM「拷問もしてあげよう。いざという時に人質にするから、命だけは助けてやる」
ドムス「縄が解けたら、覚えてろーっ」
GM「さて、そのころ（これぱっかりだな、ああ忙しい）、タッタはどうやら工匠村にたどりついた。途中から、地上を歩いてきたんで……それとも、どうしても飛びたい？」
タッタ「いいや」
GM「じゃあ、ラナークが先に到着している」
タッタ「おや、こんなところに番豹が」
ラナーク「私です、私」
タッタ「うわ、喋りおった。なんや、ラナークか、他の連中はどうした？」
ラナーク「全然来てません」
タッタ「俺たちは速いからなあ。あいつらは、まだ途中やろ。明日になった

ら心配しようぜ」
ラナーク「そうですねえ（笑）」
GM「さてテロンの村は狭い谷間にある。出入口は1つあるだけで、そこには強固な門が築かれている。夜のあいだは固く閉じられているけど、日が昇ると、そこに門番が姿を現すね」
タッタ「おはようさん」
ラナーク「おはようございます」
GM「うわ、豹が口をきいた。〈悪魔〉のしわざか」
ラナーク「化身を解いて、挨拶します」
タッタ「旅の者ですねんけど、お腹すいてるんで、村に入れて何か食べさせてくれませんか？」
GM「入れてくれと言われても、うちの村にはめったな者を入れるわけにはいかん。紹介状でもあれば」
ラナーク「誰かにもらいましたね」
GM「アードくんが、ペンダントをあげたはずだ」
タッタ「それなら綺麗だからっていうんで、エフィに渡した記憶があるぞ」
エフィ「（キャラシートを見て）ほんとだ。ペンダントって書いてある」
GM「つまり、この場にはないわけね」
一同「だーっ（だれる）」
ラナーク「せめて水と食料を分けていただけませんか」
タッタ「ここは村の外やからな。追い払う権利はないはずやぞ」
GM「わかった、わかった。正規の価格で売ってあげよう」
タッタ「まからんか？」
GM「五割増し価格にしてやろうか？」
タッタ「ちっ、足もと見やがって」
アンディ「そのペンダントを持ったぼくたちは、たどりつけるのかな？」
GM「それは、きみの方向感覚次第だ」
アンディ「それは人並みだなあ。距離はどのくらいだと判断できる？」
GM「半日くらい」
アンディ「じゃあ一応、合流をめざしてそちらに向かおう」
GM「なら、知力で判定してもらおう」
ラナーク「これで道に迷ったら目もあてられない」
アンディ「（ころころ）」
ラナーク「目があてられない」
GM「道に、迷いましたな」
アンディ「とほほ〜」
エフィ「お兄ちゃん、あたしはこっちだと思うんだけど」
GM「きみの成功の度合いより、アンディの失敗のほうが激しいからね。やっぱり迷う。険しいところに迷いこんだから、足を踏み外さないかどうか、敏捷度で判定」
アンディ「今度は完璧」
エフィ「あはははははははは（突然、笑いだす。失敗したのである）」
アンディ「今度は、ぼくが支える番か（ころころ）。うわ〜っ（爆笑）」
ラナーク「共倒れですか」
タッタ「情けないぞ、兄貴」
GM「手を離せば、きみは助かるぞ」
アンディ「そんなことはしない、もろともに落ちていく」
GM「では、落下距離とダメージを決めてくれ」
エフィ「あたし1点」
アンディ「4点だぁ」
ラナーク「知らないうちに、私の仕事が増えていってません？」
GM「あれだね、エフィちゃんはお尻をうった程度だね」
エフィ「お兄ちゃんの上に落ちたかな」
アンディ「エフィ、どいてくれ〜」
GM「では、もう1日さまよってて。ニフトールは、どうしてるかな？」
ニフトール「俺はエフィちゃんの痕跡を追跡したいんだけど？」
GM「それなら崖を〈登攀〉で降りて」
ニフトール「はいはい。ひえぇ〜、ファンブルぅ〜（笑）」
GM「では失敗の度合いに1D6を足して、その分滑落するから」
ニフトール「崖下で唸ってるぞ、それは。痛たたたた」

## 戦火の再会

タッタ「さあ、そろそろ夕飯わけてもらおか」
GM「金は払えよ」
タッタ「食べながら、話しかけるで。なあ、おっちゃん、山の向こうに軍隊が集まってたけど、あれ、なんや？」
GM「なんだと？　それはなんのことだ？　軍隊なんて知らんぞ」
タッタ「なんのことやて言われてもなあ。詳しい話が聞きたかったら、中へ入れてんか」
GM「ううん。相談してくるから、ここを動くなよ」
ニフトール「GM、俺も飯が食いたい」

　いくつかの判定に成功し、ニフトールは、どうにかテロンの村にたどりついた。しかし、もはやずたぼろである。

タッタ「うわ、化けもんが出た（笑）」
ニフトール「俺だよぉ」
GM「時を同じくして門番も戻ってきた。お、なんだ、その血みどろは！　まさか噂の軍隊にでもやられたのか」
ニフトール「いや、崖から落ちた（笑）」
GM「とにかく、くわしい話が聞きたいから、中に入ってくれ」
タッタ「がってん承知でい」
GM「（関西人やなかったんけ、おのれは）というわけで村の中に入る。煙突がめだつ鍛治屋か、いかにも細工物を作っていますという感じの家ばかりだ。石と漆喰で作られた、質素だけど頑丈そうな作りの建物がほとんどで、半地下構造の家も多い。切り立った谷のあいまの狭い場所に作られているので日当りは悪い。仕事で出る煙の換気は、魔法でなんとかしているようだ。サリカの神官でもいるんだろう。崖には豊富な鉱脈が露出している」
タッタ「金の鉱脈でもあれば、かきとりにいってしまいそうな」
GM「主として鉄とか銅、アルミの鉱脈だね。きみたちは、崖に掘られた坑道の1つに連れていかれる。中はきちんと整備されていて、明かりもある。床には白いタイルまで張ってある」
ニフトール「俺の血が汚すわけだな」
ラナーク「手当はしておきますよ」
GM「やがて、地底の1部屋に連れていかれる。なんだか偉そうなドワーフのお婆さんがでんとかまえていて、そ

のまわりに何人か、やっぱり偉そうなドワーフがいるよ。そうそう、ちなみに、ドワーフは母系社会だからね。長老というと、たいてい婆さまだ」
ドムス「え〜っ、そうだったのか。じゃあ、ぼくはお袋に頭があがらなかったりするんだろうか」
タッタ「とりあえず、俺たちのことはごまかして、見てきたことを話すで。軍隊の目的とかは、わからへんけどね」
GM「きみたちが見た時は、どんなようすだったのかね？」
タッタ「どたばたしてました(笑)」
GM「それは、どうして？」
タッタ「さあ(笑)。そうだ、ここを攻めるとかなんとか言ってましたで。ここはスティニアの国じゃないんで？」
GM「スティニアはもともと小国の連立していたところだから、今でも、ひっそりと、うちのような半ば独立した村が残っているんだが……（囁き声になって）まさかそんな……ぼそぼそ……〈結社〉を裏切る……ぼそぼそ……あの娘たちは前から不審なところが……目的はおそらく地下の……だとすれば、本気であれを使おうと……」
ニフトール「いったい、なんの話？」
GM「はっ、まだいたのだったな。きみたちはかかわらぬほうがいい。一晩泊めてやるから、戦いにまきこまれぬうちに出ていきたまえ」
タッタ「でも、友だちが軍隊に捕まってるかもしれんので……」
ドムス「ドワーフが捕まってるんだと言ってくれ〜」
ニフトール「エフィちゃんが心配だ。心配をまぎらわすために酒を(笑)」

さて、そのころ双子は……。

アンディ「食べ物を探す（ころころ）。成功してる、こういう時にかぎって」
エフィ「わ〜い、もぐもぐ」
GM「このまま野性の生活しておくか、あんたたち？」
エフィ「ほんと、あたしたちが着くころには、すべて終わってたりしてね」

そうは、いくか。

GM「さて、タッタたちは、テロン村の一軒に泊めてもらっているわけだが、早朝に、時ならぬ騒ぎで目をさますぞ。聴覚の判定も必要ないくらいの大騒ぎだ。村の門のところにバリケードが築かれていて、そこで攻防戦がくりひろげられている」
ニフトール「うわあ、今度は戦争だ」
ラナーク「ヒーロー不在のまま、事態がどんどん進行していきますねぇ」
GM「双子も目をさまして、そちらに煙がたなびいているのに気がついていいよ（これ以上判定させてると、いつまでも合流してくれそうにないからな）」
アンディ「気がついていいなら、そっちに行くよ。てくてく」
GM「すると谷の上に出るね。迷ううちにいつのまにか登ってたんだ。背の低い灌木の茂みがある。とても降りられそうにない崖のはるか下を眺めると、ドワーフの村を軍隊が攻めている光景が見えるね。村を守る壁に破城槌が叩きつけられ、ドワーフ側がそれに煮えたぎる油をぶっかけたりしている」
エフィ「やだ、やだ（首ぶるぶる）」
ドムス「あのスティニアの軍隊が攻めてるの？」
GM「もちろん、きみだって後方に引きずられてるよ」
ドムス「のわ〜、荷物か、ぼくは」
アンディ「おりられないなら、ようすを見ているしかないなあ」
ラナーク「さて村の中の私たちは、どうしましょうか」
タッタ「一宿一飯、やないか、一宿だけの恩もあるしな」
GM「申し出るなら、いくらでも戦わせてくれるけど」
ラナーク「わかりました。負傷兵の看護はまかせてください(笑)」
タッタ「ぼくは偵察が得意です(笑)」
GM「飛べるんなら、これを持ってけ」
タッタ「何、これ？」
GM「投下用の爆弾だ。気をつけろよ、ちょっとしたショックでも、どかん！だからな。それから、そっちのエルファ、幸いここに研究用に手に入れた速射弓のサンプルがあるんだがな」
ラナーク「らっきー。私、弓は得意です。それ、ください(笑)」
ニフトール「俺、盗賊なんで、できることがないんだけど(笑)」
タッタ「敵の指揮官を暗殺する」
ニフトール「俺、殺傷能力は0に等しい」
GM「じゃあ、炊きだしの手伝いなり、湯を沸かすなりしておいてくれ」
ニフトール「わかった。今朝の生命力判定に成功してからやっておく」
タッタ「ほな、俺は鎧を脱いで、荷物も置いて、爆弾を両足にかかえて、飛んでいくで」
GM「滞空時間の限界があるから、そうそうは落とせないし、爆弾そのものの威力もさほどじゃないけど……ちょっとサイコロをふってみて」
タッタ「クリティカルしたら、ええことがあるわけやな？」
GM「そのかわり、ファンブルしたらドムスに命中させてあげよう」
ドムス「うわー、やめてくれ、タッタ」
タッタ「(聞こえないふりで)どこからか聞き慣れた声が。まさか、ドムスはもう！　仇討ちや、覚悟せぇ。とぉっ（ころころ）。どっちも出えへん」
GM「きみがそうしていると、下からばさばさと上がってくる影があるね」
タッタ「翼人のおっさんやな」
GM「レー・ケルネだ。まだ、若いんだぞ。どうするね、タッタくん」
タッタ「しまった！　爆撃機だけで、護衛戦闘機がいない」
GM「下に降りて村に帰る？」
タッタ「いいや。上に登って、崖の上に隠れる。どうなってる？」
GM「茂みがあるよ」
タッタ「ほな、そこに隠れる」
GM「じゃあ、視覚の判定をしてくれ」
タッタ「成功や。おお、お前ら、こんなとこで何してるねん」
GM「ゆっくり話している暇はないぞ。翼人があがってくる。その後ろに、真っ黒い体にコウモリの羽をもった巨体が従っている。そいつには、顔がない」



タッタ「げ、ひょっとしてゴーント？」
GM「さすがにベテランゲーマー、よくおわかりだ」
タッタ「SANチェェっっく(笑)」
GM「それはゲームが違うでしょ。ルナルにおけるゴーントは、風の精霊界に住む生き物の一種。翼人だけが、そんな怪物を呼びだせるのだ」
アンディ「タッタ、はやくこっちへ。来ても戦力が増えるわけじゃないが」
エフィ「そうだ。弓兵隊の幻を作って、嚇かすのは、どうかな？」
GM「隊ってほどは作れないでしょ？」
アンディ「いや、持続させながらいくつか幻を作ればいい？　翼人に見つかるまで、どのくらいかかる？」
GM「(1D×10秒ってことにしておくか) う、まだ1分くらいかかりそう。どれほど高いんだ、この崖」
エフィ「成功した。もう、ばてばて」
GM「(ころころ)くそっ、こんなところに伏兵が！　斃された ボグズやロッツンローズ、ってゲルーシャの爺やのことだけど、の仇はきっと討つぞ、と叫んで帰っていく」
タッタ「ということは、こいつも五方陣とかやな」
アンディ「なんだ、それならたいしたことないや」
GM「あんたに言われると、すごく不愉快になったな。腹いせに妹いじめてやろ。いけ、ゴーント」
エフィ「どうしてあたしなのぉ」
ラナーク「ヒロインだからです」
GM「そりゃ、ゴーントの必殺《くすぐりの矢》の呪文で、ぶざまな姿をさらすのだ。だっ、命中。抵抗しろ」
アンディ「射撃で投げてきてるなら、よけるか止めるかできるはずだ」
エフィ「マントで止めるね、えいっ(ころころ) 成功だぁ」
タッタ「バーリアーって叫んでくれ」
ラナーク「いや、ここはやっぱりバ○ターシールドと(笑)」
GM「ふんっ、嫌いだ、あんたたちなんか。翼人は逃げる。ついでに、戦闘もそろそろ終わろうとしている。双方多大な被害がでているね」
タッタ「さあ、2人とも俺に摑まれ」
GM「1人ずつのほうがいいと思う。どう考えても、飛ぶんじゃなくて、ゆっくり落ちていく、だけなんだから」
エフィ「あたし、ジェットコースター好き」
GM「どっちかつーとフリーフォールでないかい？」
エフィ「それも好き」
GM「へいへい」

## 母の秘密

ドムスをのぞいて、ようやく合流を果たしたパーティ。しかし、事態はまだまだ予断を許さない。

GM「やあ、鳥くん、よくやってくれた。ところで、そちらは？」
タッタ「はぐれていた仲間です。こいつらが紹介状を持ってますねん」
エフィ「ペンダント、ペンダント」
GM「こ、このペンダントは……！　ははぁー（いきなりひれふす)」
ラナーク「女王さまだ。女王さまだ」
GM「お名前をお聞かせください」
ニフトール「水戸の御老公である」

タッタ「ひかえおろう(笑)」
エフィ「(とまどいながら) えぇっと、あたしはただのエフェメラ・クルツという者なんですけど」
アンディ「ただのアンディ・クルツで」
ニフトール「うっかり八兵衛じゃないか？(笑)」
GM「クルツ？　クルツ……？　すいません、こちらへ、と言って前にタッタくんたちが呼ばれた会議室に連れていかれる。しばらくすると、デルバイやジェスタの高司祭やら、魔法の道具作成の専門家であるドワーフ・ウィザードや、長老お婆さんが集まってくる。それは、どこで手に入れられた？」
エフィ「正直に言っちゃっていいよね」
アンディ「いいんじゃないか？」
GM「アードという者？　……確かあの者は帝国の……の手先でしたな。あれも〈結社〉の子らの1人のはず……。しかし、こちらのことに干渉するとは聞いてはおりませ……、この双子が例の？　うむ、いまだ知らされてはおらぬはずで……。とまあ、ぼそぼそ言っているのが、耳のいいアンディとタッタにはもれ聞こえると」
アンディ「え、帝国？　いったいどうしたんですか？」
GM「いや、こちらの事情で。ところで確認したいのですが、母上の名はプリシラ・クルツと言われませぬか？」
エフィ「(しごくあっさり) うん」
タッタ「なんや、こんなところまで、悪名が聞こえてるんか(笑)」
アンディ「どんなご迷惑をおかけしたんでしょう？　つけがあります？」
GM「は？　きょとんとしている」
エフィ「母をご存知なんですか？」
GM「直接は存じあげませぬが」
エフィ「敬語使ってるよお」
アンディ「うわあ、お母さんにまで隠された設定があったのか。お父さんだけだと思っていたのに」
GM「それについては、我らが語るべきことではありませぬ。あの方のなされたことと、あなたがたのなすべきことについては、いずれ、母上が直接語られることもありましょうぞ」
エフィ「行方がわかんないんですぅ」
アンディ「旅も秘密に関係してるんだろうか。ところで、アードはご存知なのですか」
GM「こちらも噂だけ」
タッタ「暴れん坊だという……はっ！　まさか、あの方は将軍！」
GM「そりゃ吉宗じゃいっ」
タッタ「俺は天下の風来坊、徳……」

## ルナルコラム3 ルナルの元素精霊

ベーシック・ルールには、召喚呪文で呼びだされる精霊や〈悪魔〉が紹介されていますが、ルナル世界の精霊や〈悪魔〉は、ベーシック・ルールにない独自の設定があり、さらに色々な種類がつけ加えられます。どちらも、多くの種類に分かれており、それぞれごとに召喚や支配の呪文を習得しなければなりません。

銀の月は、四大元素を支配しています。元素精霊は、月の神々の眷族であり、崇拝種族の術者たちは、遠い異世界から、門を通じて彼らを呼びよせることができます。

翼人は、風霊系の魔法を使いこなすことができます。そして、彼らだけが、風の元素精霊を呼び出すことができるのです。精霊は、術者の味方ではありません。それなりに交渉しなければ、願いを聞いてはくれないのです。いくつかの風の元素精霊のうち、今回登場したゴーントを紹介しておきましょう。元素精霊のうちでも強力なものは、独立してこの世界にあらわれることもあります。

**●ゴーント**
体力：１Ｄ６＋９（12）
敏捷力：１Ｄ６＋９（12）
知力：１Ｄ６＋６（９）
生命力：１Ｄ６＋８（11）
移動力（飛行）／よけ：６（12）／６または敏捷力の１／２（大きなほう）
受動防御／防護点：２／２
ダメージ：鉤爪、切り、振り＋２

黒い毛皮につつまれた、顔のない大柄な翼人の姿をしています。ゴーントは、かなり融通がきき、さまざまな命令をこなすことができます。

特殊能力：呪文《くすぐり》、《くすぐりの矢》をそれぞれ技能レベル＝知力＋４として使用できます。「呪文射撃――《くすぐりの矢》」の技能レベルは、敏捷力に等しくなります。

ゴーントは、生命力がマイナス生命力になるまで、地上にとどまることができます。ただし、生命力が０以下になれば、毎ターンの最初に生命力で判定を行い、失敗すると風の元素界に帰らなければなりません。ゴーントは通常の武器でダメージを受けてしまいます。

**★《くすぐり》：通常／生命力**
抵抗に失敗すると、くすぐったくて笑いだしてしまいます。笑っているあいだは、知力と敏捷力に、抵抗に失敗した度合いと同じだけのペナルティを受けます。
持続時間：10秒
エネルギー消費：２
準備時間：１秒
《くすぐりの矢》のデータは《呪いの矢》に準じてください。

ちなみにゴーントの原典は『クトゥルフ神話』に登場する怪物〈夜のゴーント〉です。ＳＡＮチェックは、ＲＰＧ『クトゥルフの呼び声』にひっかけた冗談。蛇足ながら、ちょっと蘊蓄しておきます。

GM「これは『大活劇』じゃないっ」
と、さりげなく宣伝をもりこみつつ、リプレイは進行するわけやね。

GM「母上のことはおいて、今の事態をどうするかについて」
アンディ「そうですね。あのまま、連中がひきあげるとは思えません」
GM「うむ、態勢を立て直し攻めてくるのは間違いなかろうのう」
アンディ「では、今のうちに追撃を」
GM「しかし、それをする兵力は残っておらぬのじゃ。男女合わせて戦士は3、40人というところじゃのう」
タッタ「よし、敵のようすは俺が偵察してきてやろ。早速、出かけるで」
ラナーク「私は、負傷した方はおられますか？ 直してあげますよ、と言いながら村を歩いていましょう」
エフィ「はいはいはい」
アンディ「ここにいまーす」
GM「(無視) 治癒の魔法が使えるなら、地下の大聖堂へ来てくれ」
ラナーク「はあ、そこに怪我人が？」
GM「集められている。なんとなれば蓄えられた魔力が一千に達する超巨大なパワーストーンが、そこにあるからだ。直径5mくらいの大きさかな」
ラナーク「うわあ、大きいですねぇ」
GM「この魔力の石の力で、かなり楽にマジックアイテムが作れちゃうんだね、この村では。おかげで、周辺では他のパワーストーンは充電ができない」
ラナーク「げ、自分のは温存しておいたことにしてて、いいですか？」
GM「いいよ。きみが治療をしていると、双子とニフトールもやってくる」
ラナーク「やあやあ」
GM「長老が言うには、おそらくは、攻めてきたのは、このパワーストーンが目当てだ。ある儀式に使うつもりであろう。しかし、ある鍵となる品がなければ、その儀式は行えぬ……」
タッタ「う、いやな予感が」
アンディ「そのアイテムとは？」
GM「〈龍〉のメダルじゃ」
エフィ「しくしくぅ」
ドムス「がーん」
GM「いざとなれば、これを破壊するしかないじゃろうのう。これによって、偉大となるべき方々にさまざまな品を提供してきたのじゃが」
アンディ「ひょっとして、ぼくらも？」
GM「重々しくうなずいてやろう」
アンディ「らっきー、これでまた鎧とかが手に入るんだ」
エフィ「お兄ちゃん、軽すぎるよぉ。あたしたちの正体って、いったい？」
アンディ「ところで、ぼくたちがここに来たのは、こういう理由なんですが」
GM「そうか。あれたちは……」
エフィ「知ってるの？ 四姉妹」
アンディ「なんでも知ってそうだなぁ。でも、何を訊けばいいのかもわからないんだよな」
GM「使命が、汝ら子供たちを導くじゃろう。いずれ月に至るべき道にな。それまでは余計なことは話すまい」
アンディ「とにかく、今の難局をのりきることを考えるか」
GM「子供たちと世話する数人の大人を地下の秘密洞窟から脱出させておいて、儀式魔法でパワーストーンを破壊するつもりなのじゃ。逃げる時は、あんたがたも一緒に」
アンディ「それは、最後の手段。ぎりぎりまで踏みとどまって戦います」
エフィ「お兄ちゃん、かっこいい」
GM「きみも、当然、一緒だろ」
エフィ「あたし子供なのぉ」
GM「双子は同い年だってば」

## ドムス、救出さる

GM「双子が、パワーストーンに驚いているころ、タッタは？」
タッタ「歩いて、こっそりと近づいて、ようすを見てるけどな」
GM「敵は7、80人以上生き残っているね」
タッタ「倍くらいか。そうや、GM、死体の紋章とか拾ってきておくからな」
GM「いいよ。ところで、ぽつんとはずれたところに、大きなミノ虫が1匹転がっているけど、どうするね」
タッタ「それは気になるな」
GM「気にして近づくと、兵士から誰何の声が飛んでくるけど」
タッタ「そのまま、ずかずかと近づいていく。はっ、ミュルーンの伝令部隊であります」
GM「〈演技〉で、こっちの知力と即決勝負だ(ころころ)。うむ、通ってよし(笑)」
タッタ「ほな、近づいていくで」
GM「すると向こうから、きみと同じような姿の人影がやって来る」
タッタ「う、まずい」
ラナーク「いや、もしかすると、まずくないかも」
GM「(タッタを指差す仕草で)あ〜っ！ お前は」
タッタ「ぼく、伝令だよ (子供口調)」
GM「(声のトーンをさげて) そうか、任務ごくろうさんやな。と、しばらく一緒に歩いてから、すみっこに引っ張りこんで、タッタ、こんなとこで何してんねん、とバササくんが言うわけだ」
タッタ「こんなとこで会うとは、奇遇やな。実は友だちが捕まってしもてん」
GM「友だち？ あのドワーフのことか。俺も、雇われたのはええけど、血生臭すぎるんで、そろそろおさらばしよかと思とった頃合や。しょうがないわ。ついてこいや」
タッタ「おう、それがええ。ここのドワーフは自爆も辞さん覚悟やぞ」
GM「ほんまかいな。こら、つきおうてられんわ。ほら、こっちや。ほな、俺が見張りをおびきだしたるさかい、あとはうまいことやれよ」
タッタ「持つべき者は『仲間』やな。さすがに、CPを費してるだけのことはあるで(笑)」
GM「バササがうまく見張りを誘いだしてくれたよ。ああ、俺って優しいGMだよなあ (詠嘆)」
タッタ「おい、静かにしとれよ、と言いながら、縄を切る」
ドムス「ぼくは、もう血まみれだ。歩けるんだろうか」
GM「なんとかなるだろう。バササが、あっちからこっちへ隠れて行けばいい

ぞ、と教えてくれる」
ドムス「くそう。なんとか一矢報いたいなあ」
GM「そんなことを呟いてると、捕虜が逃げたぞ。こうなれば、ただちに再攻撃だぁ、と翼人が甲高い声で叫び散らしてるのが聞こえるね」
タッタ「はぁっ、早く逃げねば。バササ、お前も気ぃつけて行けよ」
GM「おお、お前も達者でな。また、いずれ会おうぜ。ばささささ」
タッタ「村に危険を知らせんと」
GM「きみたちが門にたどりつくとほぼ同時に、敵が動きはじめた」
タッタ「大変だぁ、やつらがまたやってく……どどどどど」
GM「敵の擬音までありがとう。さて、その騒ぎは、もちろん地下にも届く」
エフィ「ええっ、もう？ 早いぃ」
GM「そちらが挑発したからだ。いかん、儀式が間にあわぬと、長老が言ってる」
アンディ「我々も戦いますよ。少しでも食い止めましょう」
GM「すまん」
アンディ「だから、武器と鎧を(笑)」
GM「よし、武器は運ばせる。では地上にあがって、いよいよ感動の再会だ」
ドムス「ぜいぜいぜい。豹の兄ちゃん、傷を治してくれぇ」
ラナーク「わかりました。地下に戻りましょう(笑)」
GM「お前さんたちに期待した私がバカだったよ。さあ、ストックの中から好きな鎧と武器をもっていきなさい。鎧と楯は2割ほど軽いし」
ラナーク「らっきー」
GM「武器のうち、斧は、もちろんジェスタの〈素速き斧〉がかかった上質のものだ。この際だから、魔法のアイテムもあげちゃう。アンディくんには、意志の強さ＋2の魔法の指輪をプレゼントだ。朦朧や気絶の判定にも有効」
アンディ「それは、ありがたい」
GM「弓を使う方には、この7種類の魔法の矢をあげよう。効果と、それぞれ何本あるかは、この紙を見てくれ(ルナルコラム参照)」
ニフトール「俺に赤い矢をくれ」
タッタ「2本しかないで」
ニフトール「エフィちゃんに使えれば、それで充分だ」
エフィ「矢のうち、黒とか、怖いのはみんなラナークにあげるね」
タッタ「クロスボウある？」
GM「射程が長いのがある」
タッタ「やった〜。くれ。せっかく技能とったのに使う機会がなかったんや」
アンディ「これだけ装備を整えれば、充分、戦えるぞ」

## ルナルコラム4 七つの月の矢の力

七つの月の矢は、それぞれ以下のような力をもっています。ショートボウ用の矢ではありますが、魔法の力で適合させられるため、他の種類の弓でも－2のペナルティで射つことができます（さすがにクロスボウでは使えませんが)。魔法の効果は、狙った場所に命中しようがしまいが、発動します。そして、二度と使うことはできなくなってしまいます。

赤(2本)：かならず突き刺さりますが、命中を受けた者にダメージを与えることはありません。そのかわり、射ち手に恋してしまいます。必ずしも、射ち手の有利に行動するわけではありません。恋以外の心理は、そのままです。それに、恋の表現は人さまざまですから、命中を受けたキャラクターの性格を考慮して、演技してください。恋心は、1D日はどんなに邪険にされようとも持続し、それ以降は普通の恋と同様に続いたり、続かなかったりするようになります。

緑(2本)：この矢は、刺さった場所で、射ち手が望んだ種類の高さ10mの大木に育ちます。ただし、望んだ木が10mにまで育たない種類である場合は、最大の大きさまでです。成長するのに必要な時間は1mにつき1ターンで、条件さえ整っていれば、木はそのまま生え続けます。そうでなければ1日後に枯れます。もし生き物に刺さったなら、押しつぶされないまでも、根にからまれて身動きはとれなくなるでしょう。

銀(3本)：地水火風のいずれかに変わります。バガラガと叫べば、土砂が目標にのしかかります。リューシャーンの名を呼べば、激流が襲いかかります。グラグドリアを喚ばわれば、火球になります。そして、サシュリカに願うならば、暴風となって目標を吹き飛ばしてしまいます。

黒（1本)：この矢が命中したものは、通常のダメージを受けます。そして、ダメージが防護点を貫通しようがしまいが、命中を受けた者は、不利な精神的特徴を1D×（－10）点分植えつけられてしまいます。与える特徴は、射ち手が選択することができます。当然ですが、CPは獲得できません。ファンブルすると射ち手に命中します。

青(1本)：この矢は戦闘用です。正確さが＋4、ダメージは＋2される魔法の矢です。さらに、目標の防護点は半分が無視されます。

白（1本)：命中した場所を中心に、半径5mの範囲内で魔力が混乱します。すべての呪文の技能が－2されてしまいます。さらに、呪文を唱えるのに失敗した場合は、すべてファンブル表をふって、その結果に従わねばなりません。

万色（2本)：以上の6種類のうち、いずれかの効果がランダムにあらわれます。使ってみるまで、どの効果があらわれるかはわかりません。

GM「(当たり前だ。戦ってもらうために用意したんだからな)」

## テロンの戦い

スケイルメイルに、ラージシールド、ヘビーレザーに、上質のナイフと、充分な武装を整えたパーティは、ついに門をうち破ったスティニア軍の前にたちはだかった。

GM「すでに村のあちこちから、火の手があがっているぞ」
ドムス「恨みはらさでおくべきか。翼人めがけて突撃してやる」
GM「そういうの、逆恨みっていうんじゃないか？」
タッタ「翼人やっつけるんやったら、俺も参加するでぇ。４ターンかけてクロスボウの準備や」
GM「わかった、わかった。探すんなら、村のほぼ中央で、今回は大地に足をつけて指令をくだしているのが、見つかったよ」
アンディ「翼人は、１人？」
GM「いや、例によってゴーントと、それから、ばかでかいモール（ばかでかい鉄製のとげつき棍棒）をもったオーガーが２匹。それから、ちょっと離れたところにいた兵士が２人、あわてて駆けつけようとしている」

オーガーは、平均身長２m、平均体重200kgの人型怪物だ。豪腕、剛力で、人間など軽々と引き裂いて、おかずにしてしまう。弱点はお脳が野性のけだもの並みであることだろう。

GM「戦闘開始だぁ」
アンディ「ずいと進んで、斬りつける」
GM「そこだと、オーガーにはさまれちゃうかもしれないよ？」
エフィ「お兄ちゃん、また気絶？」
タッタ「いや、こいつは今までのアンディとは違う。いわばアンディＭｋⅡ」
エフィ「そうなの？」
アンディ「まかせろ。今日はちゃんと鎧を着ているから、受動防御は７もある。これなら完璧だ」
一同「(不信の目)」

と・こ・ろ・が、あにはからんや、今回のアンディは、ほんとにいつもと違った。バーサークして狂ったようにモールで全力攻撃をしかける２人のオーガーを相手に一歩もひかず、それどころか着実にダメージを与え続けたのだ。エフィの《ぼやけ（ブラー）》の援護もあったとはいえ、みごとなものであった。

アンディ「見たかね。これがぼくの実力だよ」

しかし、アンディがファンブルも出さずに活躍する戦闘シーンなど面白くないから、はしょることにしよう（アンディのプレイヤー「おい、なんだよ、それはっ！」）。

GM「ニフトール、ほんとに、そんな近づいて呪文を使う気なの？」
ニフトール「だって、アンディだから。いつファンブルを出すかわからないじゃない」
GM「じゃあ、あんたを殴るけど」
ニフトール「え、嘘」
GM「嘘なもんか。ほら、命中。せめて、エフィちゃんに《ぼやけ（ブラー）》かけてもらえばよかったのに」
ニフトール「短剣で受け（ころころ）。失敗だ」
GM「んじゃ、ほれ。叩きで14発」
ニフトール「じゅ、14〜!?」
GM「期待値より少ないよ。３Ｄ＋６だもん」
ニフトール「化けもんか、こいつら」
GM「化けもんだよ」
ニフトール「倒れて、死んだふりをしていよう」
GM「ふりするまでもなく、動けないんじゃないの？」

次のターンの最初に、生命力判定に失敗。ニフトールは、早々に気絶。一方、翼人レー・ケルネであるが。

タッタ「どっかん。クロスボウ命中な」
ドムス「ダメージ10点の斬りだぁ」

呪文を使うどころか、空へ逃げる暇もなく昇天してしまいました。幹部のくせに、なんでこんなに弱いんだ、お前はあ。ゴーントの《くすぐり》も、抵抗されてしまい、反撃を受けて、精霊界に帰還。しかし、そのあいだに、後方支援部隊に、ひそかに兵士ＡとＢが接近していた。

そして、ついに！

GM「だぁっ、ルナル・サーガ・リプレイ初、エフィちゃんが白兵戦のコーナーっ！」
エフィ「来れば」
GM「ずいぶんと余裕があるじゃないか。ていっ（ころころ）、命中だぞ」
エフィ「(ころころ) マントで止めたよ。今度は、こっちね。えい（ころころ）。あたり」
GM「う、止まらない。でもダメージが通るかな」
エフィ「(ころりん) あ、いい目が出た。５点」
GM「ひいい、ざっくり」

さらに、目の前のラナークに弓で狙われるわ、タッタに背後から刺されるわで、登場するなり壊滅。

バーサークしていたため、なかなか倒れなかったオーガー２匹も、３人がかりの攻撃についに粉砕された。

ラナーク「は、私が狙っていたやつは、どこに？」
GM「もう、いないよん」

かくて戦闘は終わった、かに思えたが……。

GM「例の蛾の羽が生えた娘が飛んできたぞ。おのれ、よくもレーをっ」
ドムス「来るなら、こい」
GM「ふふふ、知力と『精神操作』で即決勝負だ」
ドムス「げーっ」
エフィ「ドムスぅ」

GM「お前の斧で、アンディを粉砕しろ。(ころころ)－2だ」
ドムス「(ころころ) 6！見たか！」
GM「ぐっがーん……。ええい、ものども、引き分けだ！ 覚えていろ、姫さまともども、この五方陣最後の1人、央のポル・ボレンが仲間の仇を討つ」
アンディ「みんな引き揚げていくの？」
GM「ああ、だけど、すぐに援軍がやってくる。オーガー20匹の重装歩兵とゲルーシャの空中兵が中心だ」
アンディ「これは勝てないかな」
GM「パワーストーン破壊の準備はとのった。すぐに脱出するがよい。魔力を解放して、連中もろとも村ごと吹き飛ばす」
ドムス「武器もみんな壊れるのか、もったいない」
GM「持って出られるだけのものは、持ちだすよ。こんな時のために地下洞窟の地底の河に、潜水船が用意してあるのだ。さあ、乗った、乗った」
タッタ「ちょっと待て。これは、どこにつながってるんや」
GM「もちろん、海」
タッタ「ひいいいい。いやや ぁ。海なんか行きとうない！」
エフィ「ここに残るわけにはいかないでしょ」
ドムス「かかえて、押しこもう」
タッタ「はなせ〜」
ニフトール「ああ、俺も足もとがふらふらで。エフィちゃん、肩貸して」
エフィ「ラナーク、治してあげたら」
ラナーク「もう魔法で治してます」
ニフトール「冷たいなあ」
GM「きみたちが乗せられたのは、長さ20m、直径10mの鋼鉄の樽のようなしろものだ」
ドムス「ほんとに浮かぶんだろうな？」
GM「沈むようなものに、子供たちを数10人も乗せるもんか。潜航するとしばらくして、地響きが伝わってくる」
アンディ「ま、まさか、早まったことを！」
GM「子供たちも、そう考えて動揺しているようだ。数少ない大人たちが、一生懸命なだめている」
エフィ「ほら、お兄ちゃん。手本をみせなきゃ」
GM「双子、視覚判定を」
タッタ「うわあ、水洩れと違うやろな」
GM「だったら全員に判定させてるよ」
アンディ「成功した」
エフィ「あたしも」
GM「あ、そう。じゃあ、わかるけど、子供たちの世話をしているドワーフの小母さんの1人の爪が、青い」
アンディ「へ？ お父さんの仇って、人間の女の人だよね？」
GM「うん。でも、そのドワーフの小母さんは、確かに爪が青い。塗ったりしたんじゃなくて、爪そのものが青いんだ」
エフィ「どうなってるの？」
GM「それは次回のセッションで明かされることであろう。この地下水脈は、鬼面都市の異名をもつ独立都市バドッカの近くに通じている。ちょうど帝国の使節がおとずれ、黄金の姫が来る、陰謀渦巻く街だ。いよいよ、このシリーズも佳境、謎は謎を呼び、さらに緊迫の次号を待て！」

**TO BE CONTINUED**



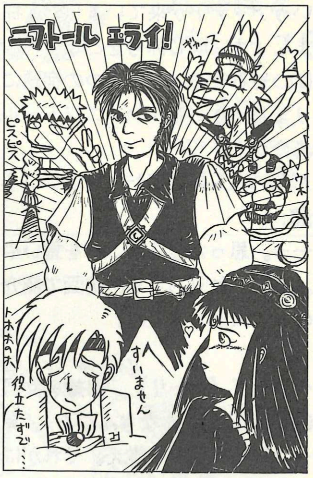
## キミのハガキがルナル世界をデザインする！

# MAIL for RUNAL

### ルナル・サーガ読者のページ

ハガキがたくさん来れば、このコーナーも出世して、増ページする。そうすると、掲載される確率も高くなる……と信じて、どんどんお便りくださいね！

DEVELOPER
**友野詳**




▲千葉県／およたま　エフィははたしてニフトールに感心するかどうか。ちょっと無理かもしれないなぁ

ふたたび、こんにちわ。友野詳です。ルナル・サーガ・ノベルや、ガープス基本ルールブックの発売も目前、ようやくガープスを本格的に遊んでもらえる日も近づいてきたかな？

その日のためにも、みんなのアイデアを集めて、もっとルナル世界を充実させようというのが、このコーナーの役割です。では、恒例の、宿題紹介から。まずは四大不思議都市のほうからいってみましょうか。まだ正式採用が決まったわけではないのですが……。

**●「氷の街」**　砂漠のド真ん中に位置する街。街のすべてが雪でできており、砂漠の苛酷な環境の影響を受けない。しかし、もっとも驚くべき点はその雪が太陽の熱では、けっして溶けないことにある。

大阪府の**にふと〜るがんばれ**くんのお便りです。なかなかのアイデアですが、どのようにしてできたのかや、もっと街の細部の情報があると、よかったなぁ。でも、この街に住んでいると、まぶしくてしかたがないでしょうね。**にふと〜るがんばれ**くんには、ペンネームにちなんで、タマットの入信者の称号をさしあげましょう。

**●石柱都市ヴァサーナ**　別名「蟻塚の町」。銀の月の時代の遺跡で、低い物で高さ3メルー、高くなると1メイルという石の円柱が立ち並ぶ街である。円柱は、高さにみあった太さをもっており、人々は石柱をくりぬいて住んでいる。石柱からは、さまざまな動物の化石、ごくまれには〈悪魔〉の化石が見つかっており、この石柱の正体に関係しているのではと言われている。また、この近辺には「石のもの」と呼ばれる銀の月の種族もいるという。

愛知県の**ほえほえ**くんのアイデアです。これの他に湖上に浮かぶ「蓮の街ナルケナ」のアイデアも送っていただきました。色々とふくらませられそうな設定ですね。**ほえほえ**くんには、銀の月関係ということで〈多足のもの〉見習いの称号をさしあげます。いやなら、いやと言ってください。

他にもたくさんのお手紙をいただきました。多かったのが水中都市、水没都市というアイデアです。しかし、じつはファイニア低地王国の首都イルゼが、水に浸かった街なので、不採用です。う〜ん、惜しい。

四大不思議都市の、正式採用分の決定は、もうしばらく先にします。引き続き募集を続けますので、どんどん送ってください。

では、宿題以外のアイデアハガキにうつりましょう。

**●幻覚槍（イリュージョン・スピア）**

威力はふつうのスピアと変わらないが、幻覚系の魔法がこめられており、知力の低い者には、穂先が分裂して見え、能動防御がしづらくなる。

兵庫県の**能田智博**くんのアイデアです。別に、知力が低くなくても、穂先が分裂して見えると、能動防御はやりにくいんじゃないでしょうか？　幻のことですから、シャストアの入信者の称号をさしあげておきます。

**●絡みつく縄**　処罰と禁忌を司るエルファの氏族ジャングの特殊呪文です。鞭や投げ縄、ロープなど縄状のものの操作を楽にします。

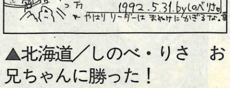
埼玉県の**阿久津裕史**くんは、ジャングについて、色々な設定を送ってくれました。そのうちから呪文を1つだけ。あなたの考えは、だいたい当たっています。そのまま、ルールブックの記述に使おうかと思った（笑）。ジャングは、ポイズン・ブレードにくわえて、ギャロットのあつかいと素手の格闘にも長けており、エルファの影を支える氏族です。**阿久津**くんにはご希望通り、ジャングの〈緑の弟〉の称号をさしあげます。ジャングといえば、愛知県の**神々の母**さんからも、トーテム動物である蛇からの連想で、〈性的魅力〉をも

▶長野県／御木へたぶ　エフィの①です。今回のトビラ絵もなかなかのものでしょ




▼埼玉県／騎羅　エフィの②です。こ、この胸は




▲北海道／しのべ・りさ　お兄ちゃんに勝った！

つというアイデアが来ていました。採用しましょう。同じ称号をどうぞ。
では、そろそろ、もう1つの宿題にまいりましょう。お～い、ニフトール。
**なんだい？**
あんたの恋人の応募だ。誰がいい？
**全部。**
だーっ。思った通りのことを言いやがる。でも、とりあえず、誌面で紹介するのを1人選んでくれ。

●**ユーランド（ユーリ）** 31歳の女盗賊（**年齢的にはこんなもんだろ**）。貧しかったために盗みを覚え、それがばれて家を追いだされた。11年前、ニフトールと知りあい、相思相愛となる。しかし、裕福になって、家をみかえしてやりたいばかりに、彼を裏切り（**俺が裕福にしてやるのに**）、多くの部下を持つ大盗賊の世話になる（**要するに愛人**）。何不自由ない生活だが、心の奥底の虚しさは消えない（**そうだろう、そうだろう**）。容貌は、15CPくらいの美人（**どうせなら、もう一声！**）

羽島市の宇都宮みおさんのお便りでした。ついでにこれも紹介しておこう。

●**ニーナちゃん（7歳）** ニフトールのかくし子(笑)!! 亡き母（旅芸人）は「お前のパパは美形の義賊だったのよ」と言い残していた。ゆえに、ニフトールに会っても実の父親とはまったくわからない（**どういう意味だ!?**）。

**でもなあ、なんだか双子の母上に比べて、葉書の数が少なくない？**
それはしかたない。人気の差だよ。
**いや、募集期間が〆切りの都合で前回より短かったせいに違いない。**
こらこら、そんな裏の事情を。
**ようし、みんなぁ。これからも、まだ待ってるよ。なにせ、俺がふられた女の子は両手両足じゃあきかないから。**
わかった、わかった。ああ、無駄な話で行数を使っちゃって、今日はここまで。次回、vol.5で会いましょう。
**待ってるぜぇ。**

## 今号の宿題と募集

さて、今回のお題ですが、募集もせんうちから2通も来ている、ラナーク〝意外とウケているらしい〟・ブラストウインドくんの故郷の恋人、です。あるいは親友や家族でもかまいません。新しい氏族を考えるのも可。それから、もう1つ。今回のリプレイでドワーフの工匠村テロンが破壊された時に、いくつかの魔法の武具がもちだされています。サプリメンタルも参考に、ユニークなものを考えてください。
もちろん、その他のハガキも大歓迎。いつもの宛先（どっかにあるから探してね）まで、必ずハガキで（キャラシートはしかたないけどね）よろしく！ そして、そろそろお待ちかね（なのかな？）の、キャラクター人気投票をはじめたいと思います。1人につき、投票権は1票のみ。複数対象や、組織表は不可。他の投稿のすみっこに書いてもかまいません。発表はvol.6だ！

## イラストグラフィティ



◀東京都／中濃 のほほんとした豹ですね



◀埼玉県／松本大輔 松本くんはさいきょー線で通ってるの？



▲滋賀県／カナリアンB 今度はモノクロで書いて



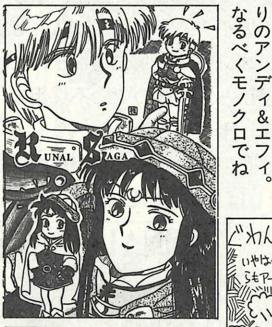
▼兵庫県／KO-JI！ これじゃタッタがかわいそーだ



▲香川県／きんぐ 悲しげなエフィの表情がグーですね



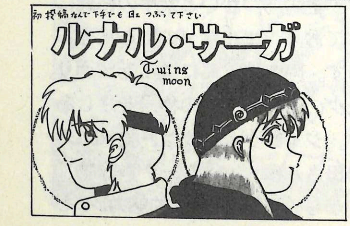
▼大阪府／佐々木真吾 ムム、タッタがいれば、まるで小説の表紙！



◀千葉県／池田桂 手のりのアンディ＆エフィ。なるべくモノクロでね



▶埼玉県／シーユン エフィがドワーフ語？

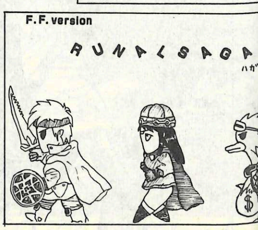





◀山形県／青の魔導師シオン これからもどんどん投稿してね◀熊本県／田中雅己 こちらも初投稿！



▲兵庫県／ゆらんぐ・くらんぐR いじめはよくない、と思う



▲徳島県／吟遊詩人びわほうし けっしてうまくはないが、すごくいい

# ルナル・サーガ・ノベル ワールドガイド

AUTHOR
友野詳と
グループSNE
ILLUSTRATOR
西村博之
MAP ILLUSTRATOR
瀧口天晴

## RUNAL SAGA NOVEL WORLD GUIDE

## ルナルの世界が小説になった



**キミはもうルナルの小説を読んだかな？誌上リプレイでおなじみの「ルナル・サーガ」が小説になったのだ。タイトルは『赤い瀑布』。基本的にはリプレイと同じ世界の物語だけれど、その舞台となるトルアドネス大陸についてここで詳しく紹介しちゃいます。まずこれを読んで、そして『赤い瀑布』を読む。きっとそれが正しい……。**

曙の大陸リアド。ルナル世界の三大陸の1つであり、小説・ゲームの舞台となる大陸である。

リアドにおける人間の領域は、大きく3つの地域に分けられる。まずはリプレイの舞台となっている東南のグラダス半島。ここには5つの王国があり、互いに覇を競っていることは、読者諸君も御存知の通りだ。

西の海に浮ぶのは、紫の群島である。いくつもの都市国家を乱立するこの地域は、リアドの経済を握っている。また、古代遺跡が数々存在することでも知られている。

そして、大陸中央部である。ここはさらに、大きく2つに分けられる。青の月を奉ずるトルアドネス帝国と、それに対抗する赤の三国だ。

リアド最大の国家トルアドネス。リプレイにも、その影は、ちらりちらりと見え隠れしてきた。小説版では、まず、帝国における双子の冒険の顚末が語られることになる。

小説の舞台を中心に、トルアドネス帝国がいかなる国であるかを紹介してみよう。

イラストは『赤い瀑布』の設定ラフです。

# “偉大なる”トルアドネス帝国

## 戦乱にまみれた帝国の歴史を概観する

### トルアドネス帝国小史

リアド大陸の歴史上でも最大級の版図を誇り、おそらくは最強の軍事力をもつ帝国――トルアドネス。その歴史のはじまりは、今を遡(さかのぼ)ることわずか18年前にすぎない。

当時、大陸中央部を支配していたのは、ザノン王国だった。いや、支配などはしていなかった。それは、ただ君臨するふりをしていただけだ。王家と中央貴族たちは、つねに夢見ごこちで、決して足下に目を向けようとはしていなかったのである。

300年の栄華を誇ったこの国は、その旧(ふる)きがゆえに腐り果てていたのだ。

賄賂(わいろ)と衆愚の政治がはびこり、ことなかれ主義が蔓延(まんえん)した。地方領主は、おのが私利のために住民からの収奪にはげんだ。犯罪も増え、中には大きな盗賊団が街ひとつを支配するようなこともあったが、討伐すべき役人たちは、賄賂で抱きこまれていた。闇の中で〈悪魔〉教団が栄え、しかし、表面だけはとりつくろわれていたのである。

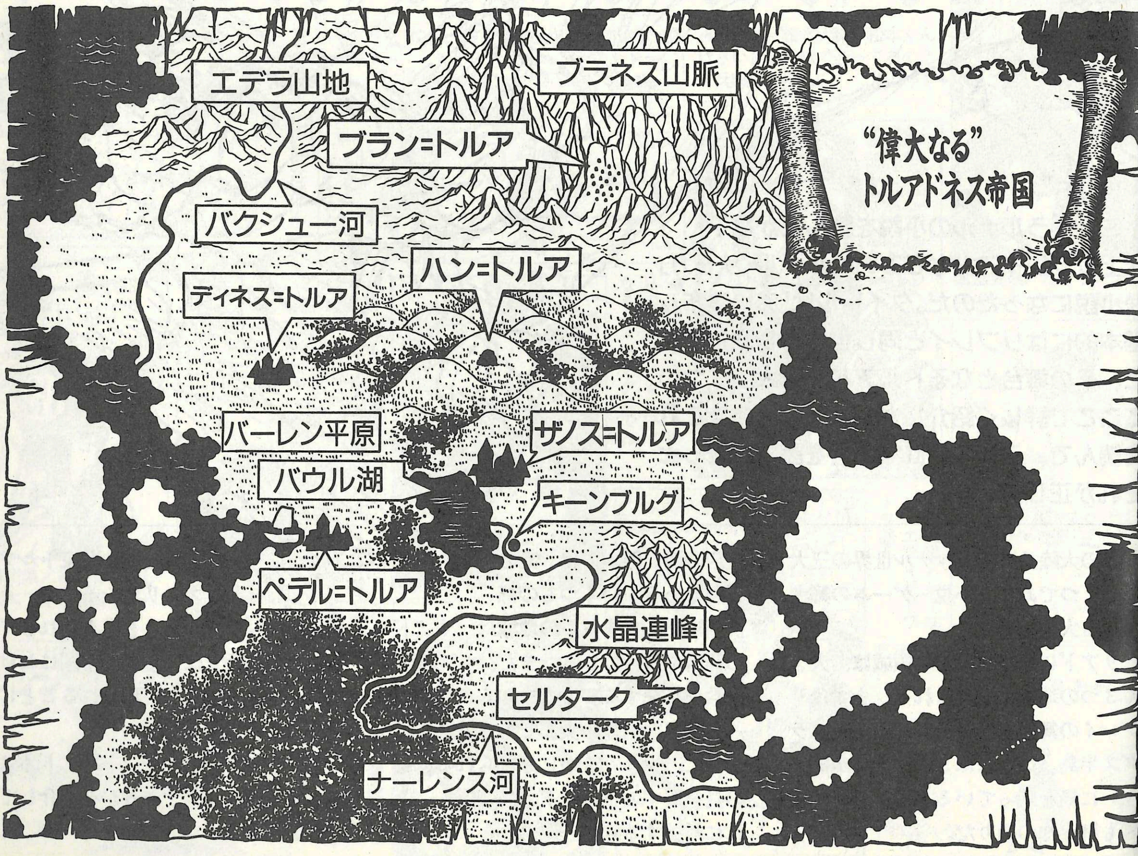
華やかに王宮は咲き誇っていたが、その根はぼろぼろに腐っていた。だが、なおも王国の軍事力は強大であり、個人で世直しに挑戦する者はいても、体制そのものを変革しようとする人物はあらわれなかった。

最初の火の手があがったのは、王国最西端にあった、レプトールの街だ。〈悪魔〉に憑(つ)かれた領主を倒した5人の冒険者に率いられて、街の人々は王都に対する抗議運動を起こしたのである。その結果は、破滅、であった。王都は、これを王国に対する反逆とみなしたのだ。討伐軍の将タランテル・アルスは、赤子1人残すことなく住民を殺しつくし、柱の1本すら残さず家々を焼きつくした。彼は、以後、〈狂将の異名で呼ばれることになる。

これをきっかけに、王国全土で反乱の嵐がまきおこった。さらに、それまで押さえつけられていた周辺諸国も、一気に王国に侵攻した。戦乱の時代は十数年にわたって続いた。

現在の帝国の中心部、当時のザノン王国辺境に、ジェム家の領土、ディネスの街はあった。領主セルドブーン・ジェムは名君として知られ、ザノン王家にも忠誠を尽くす人物であった。だが、王を傀儡(かいらい)とし、みずからの栄達を計るタランテル・アルスのはかりごとによって、封土を没収され、逆臣の汚名を着せられる。一族は流亡の生活を余儀なくされた。

当時、弱冠、18歳であったジェム家の長男こそが、後の建国帝ライテロッヒ・ジェムである。その知謀、その武



勇、そして同性すらも魅了するほどの美貌。近隣にその名をとどろかせ、いずれはザノン王国をになう人材として期待されていた。一説には、タランテルが真に恐れ、謀略の対象としたのは、彼であったともいう。

しかし、だとすればタランテルはこの陰謀によって、みずからの死刑執行書に署名したことになる。ライテロッヒは、この一時で王国を見切り、みずから立つことを決意する。なおも渋る父を説得した彼は、まずはザノン王国そのものではなく、タランテル討伐を名目に兵をあげる。

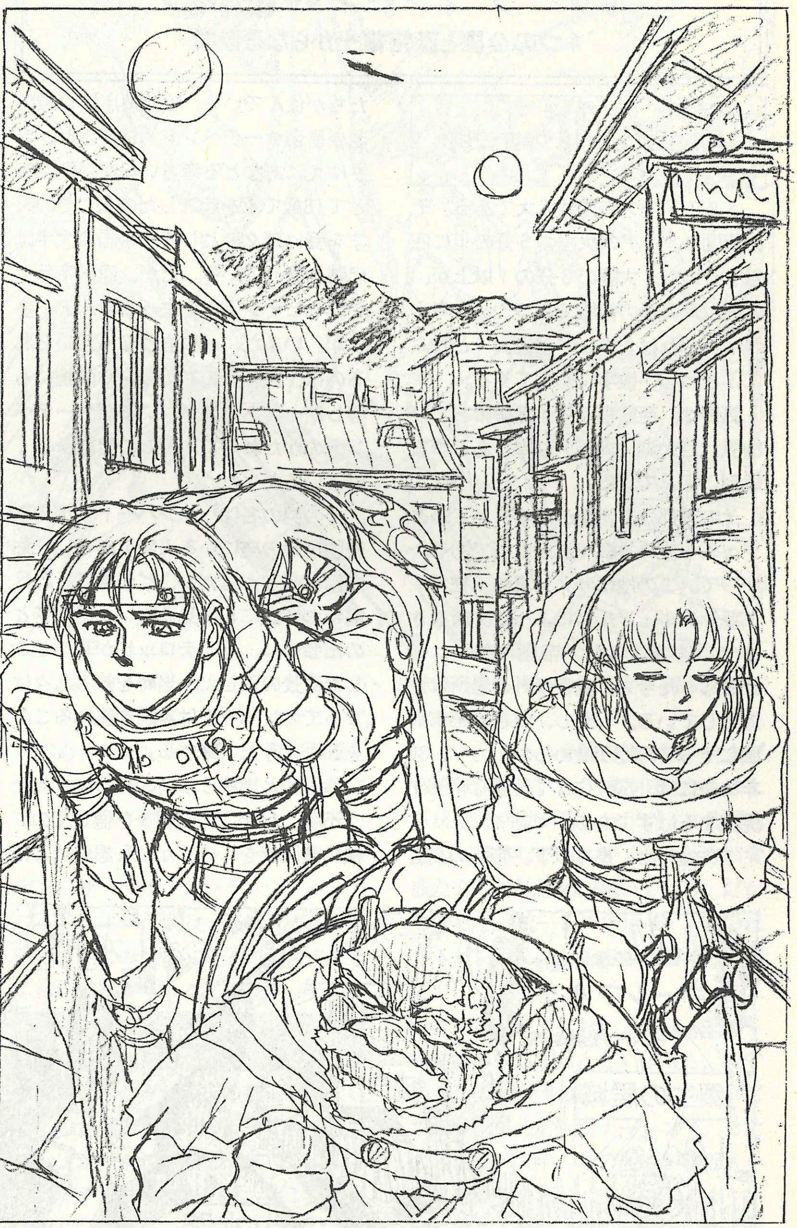
そして3年後、末弟である現皇帝ナーデベント・ジェムが生まれるのを待たずして父が亡くなると、公然と打倒王国の旗をあげた。

近隣最大の勢力であったドワーフのハン王国と手を結び、さらに北方ブラネン山脈の魔術師団の協力も得たライテロッヒ・ジェムは、その生来の軍事的天才にも支えられ、わずか5年で反乱軍を統一、ザノン王国を打ち破り、トルアドネス帝国を建てたのである。彼の戦いは、しかし、そこで終わらなかった。救世主と讃えられたその名は、間を置かず、近隣諸国にとって、魔王のごとく恐れられることになる。

彼は、旧ザノン王国の植民地や属国ばかりでなく、ペテルギュアやクルブネといった周辺諸国家をも次々と攻略し、一代で史上最大の帝国を作り上げたのだ。その際に、彼が利用したのが、青の月信仰であった。極端な秩序指向によって、彼は帝国を一枚岩にまとめ上げたのだ。これは、他国への侵略の口実としても使われた。

帝国が瞬時にここまで膨れあがった理由はさまざまだ。だが、急速な統一に支払われた代償は大きかった。天才ぞろいとうたわれたジェム一族の6人兄弟は、次々と討ち死にしていった。そして、ついに3年前(双月暦1088年)に、ゼクス共和国との国境戦争において、建国帝ライテロッヒも戦死を遂げた。

生き残ったのはただ1人、現皇帝、



末弟ナーデベント・ジェムのみである。弱冠15歳の美少年皇帝が、兄の遺志をいかに継ぐのか。帝国をとりまく3つの国、ゼクス共和国、カルシファード公国、ルークス聖域王国は、息を詰めて見守っている。

建国帝の死以来、大陸中央部では目立った戦争は起きていない。しかし、帝国の拡張が、これで終わったとは考えられない。幾多の戦いを乗り越え、20万の帝国軍団は、いまだに健在である。ドワーフ軍団、魔法兵団もその力は衰えてはいない。ナーデベント・ジェムが指を1本動かせば、大陸中央部にふたたび戦火がまきおこることであろう。赤の三国とて、奪われた領土を奪回し、あるいは目前の驚異を取り除くべく、ひそかに反攻計画を練っている。

その日は近いのか?

それとも遠いのか?

その問いに月は答えてくれない。月はただ、人々の営みを見守るのみなのだ。

# トルアドネス地誌

### 4つの公国と直轄領土からなる帝国

## トルアの名を持つ四公国

トルアドネス帝国は広大である。その版図は、リアド大陸の5分の1に匹敵するのだ。大陸の3分の1以上が、人間以外の者の領域であることを考えれば、これはますます〝偉大〟と呼ぶにふさわしい数字に思えてくる。

気候は、亜寒帯から亜熱帯におよび山脈、巨大湖、内陸、沿岸とあらゆる地形に富んでいる。

その首都は、帝都ディネス＝トルア。ジェム一族の故郷であった街である。かつて、この地はザノン軍の〈狂将〉タランテル・アルスによって完膚なきまでに破壊された。帝国が興り、帝都となった今も、皇宮以外の場所は荒涼としている。しかし、現在、都市計画にそって再建が進められており、30年の後には、広大にして壮麗な帝都が完成するはずである。

この地には、皇帝以下、帝国の高官たちが住んでいる。その頂点は15歳の若き皇帝ナーデベント・ジェムだ。若さゆえにあなどる者もいるが、建国帝とて18歳で軍を起こしたのだ。その天才を受け継ぐ者として、帝国の大半は忠誠を誓っている。だが、建国帝ライテロッヒ・ジェムを失ったトルアドネスが、いまだ、一枚岩となっていられるのは、建国帝の右腕、いや両腕にも等しかったある男が、いまだナーデベントのかたわらで、絶対の忠誠を尽くしているからだ。

その男の名は、サンバート・デルフ。帝国摂政の座にいる人物である。公称では30代なかばだが、どう見ても20代前半の容貌にしか見えない。建国帝との出会いは、ライテロッヒが軍を起こした直後のことだ。当時を知る人々は、まるでサンバートは年齢を重ねることをせぬようだと噂する。

建国帝と出会う以前の経歴はまったく不明。だが、建国戦争を通じての、彼の建国帝をしのぐかとも思われる奇謀と才能、そして実力に疑いをもつものはない。帝国は、もともと成り上がり者の集団だ。出自をどうこう言えるような人物はいない。

くちさがないものたちは彼のことを皇帝の影と呼ぶ。この場合の皇帝とは現皇帝ナーデベントではなく、建国帝ライテロッヒをさすのだ。

彼の後ろに、古き秘密結社の影を見る者もいる。だが、それが口にされることは決してない。

## 四　公　国

帝国は、全土を4つの公国と直轄領土に分割し、それらを基盤に統治している。公王となっているのは、ジェム一族に連なる者と、もっとも初期からの忠臣だ。公王の下には、貴族たち——領主がおり、おのおのの領土を統治している。

各公国の首府は、その国名と同じ名を冠した四聖都である。

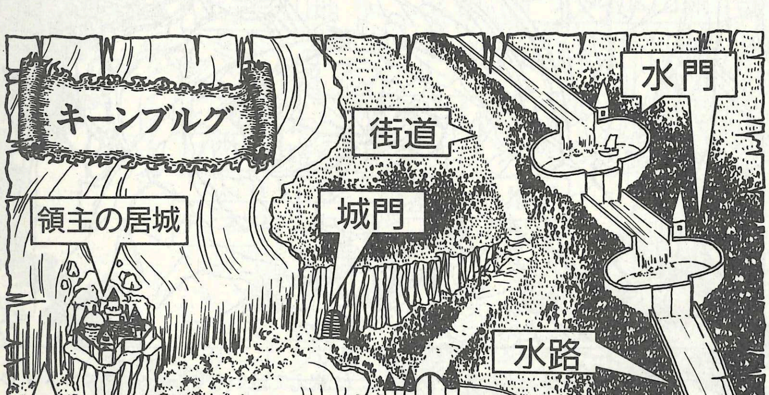
### ハン＝トルア

この街は、ドワーフの王国ハンの首都だった。ライテロッヒは幾度となく、彼らと同盟を結ぼうとしたが、果たせなかった。だが、わずか2000の手勢とともに、彼が、2万の敵軍に追いつめられた時、忽然とあらわれたドワーフ軍1万の加勢により、攻守は逆転した。以後、ドワーフたちはつねに建国帝とともにあった。他の勢力がくわわり、帝国が成立した後も、ドワーフたちの勢力は帝国において重要であり続け、ハン王国はそのまま公国となった。

この街は、山を掘りぬいて作った典型的なドワーフの半地底都市だ。公王は、95歳に達して矍鑠たる〈ドワーフ女王〉デボル。彼女の麾下にあるドワーフ兵は、帝国でも最強の戦士たちだ

### ブラン＝トルア

北の要と呼ばれるブラン＝トルアだが、その領土の大半は北の高峰ブラネン山脈が占めており、寒冷な気候ともあいまって、人口は少ない。ここが要であるのは、輪の月の魔術師団〈第二





の夜明け〉が、この地に本拠を置くゆえだ。俗世と交渉を断つ多くの魔術師たちと異なり、彼らは帝国と深くかかわっている。帝国の最終戦力、魔法兵団の中枢なのだ。とはいえ、やはりその実体は神秘のベールにつつまれ、わずかにかいまみえることもない。

この地の公王は、皇帝の従姉にあたるランナカイ・ジェムである。年齢は23歳と、いささか年上ではあるが、いずれは彼女が皇妃になるであろうという、もっぱらの評判だ。

## ペテル＝トルア

帝国南方を固めるペテル＝トルアは、帝国に滅ぼされたペテルギュアの首都だった街だ。

四聖都のうち、唯一の港町であるここは、いまや帝国海軍の中枢でもある。もっとも、陸の上での戦いによって勝利を得てきた帝国だ。その軍事力に占める海軍の役割は、ごく小さい。

だが、ペテル＝トルアは、紫の群島との交易の中心でもある。それは、すなわち帝国経済の中心でもあるということなのだ。

ここをおさめる公王は、皇帝の母方の叔父にあたる、ウォルフリー・ベイトである。彼もまた、35歳と若い。その異名は〈放浪公〉。その姿を、この街で見ることは、めったにない。

## ザノス＝トルア

ルナル・サーガの小説は、この地からはじまる。父の仇、青い爪の女を追った双子が、深夜、廃墟となった裏通りで、〈悪魔〉教団の手先と対決するシーンから、物語は幕を開けるのだ。

ザノス＝トルア、そこは、建国帝ライテロッヒによって滅ぼされた旧き（ふる）ザノン王国の王都であった街である。そのなかば近くを戦乱によって焼失したとはいえ、いまだ、リアド大陸で、もっとも巨大な都市だ。その人口は、10万人を遥かに越え、15万とも20万人とも言われている。

ザノス＝トルアの公王は、ライテロッヒの年長の親友であり、義父ともなった猛将カータリオン・ティーグである。彼の娘にして、ライテロッヒの皇妃であったエレネーゼは、現在隠遁生活を送っている。カータリオン公王には5人の息子がいたが、2人が戦死した。残る3人は、ベールトン、ラースデン、サーライトという。

このティーグ家の一族は、小説の今後の展開において、双子の運命に大きくかかわってくることになる。

## キーンブルク

四聖都ばかりが帝国の都市ではない。数十の大都市、数千の街、そして数万におよぶ村々が帝国を構成しているのだ。ルナル・サーガ小説、第1巻の主要舞台であるキーンブルクの街も、そんな都市の1つである。

キーンブルクは、ほとんどの点において、帝国の典型的な地方都市と言っていい。周辺の農村地域を統治する領主の城下町なのだ。また、街道および河川交通の中継地点ともなっているため、街の規模はかなり大きい。

キーンブルク一帯は、帝国を構成する四公国のうち、ザノス公国に所属している。領主のトールメイラー・スレムの父は、ザノス＝トルアに住む公王カータリオン・ティーグの腹心の部下であった。トールもまた、将来を期待されている。

トルアドネス帝国内部では、いまだ、帝国に滅ぼされた各国の旧臣たちによる反帝国活動が激しい。ザノス公国内でも、当然ながら、ザノン王国の旧貴族たちの抵抗運動が続いている。だが、その組織は統一されておらず、質のほうもピンからキリまでといったところだ。

キーンブルクにおいてもっとも知られているのは、なんといっても、滝である。大陸最大の湖バウルから流れだす、帝国最大の大河ナーレンス、またの名〈集いの河〉。その河幅が数百メルーに達する大河が、100メルーあまりを流れ落ちるのだ。俗に〈怒涛の壁〉と呼ばれるその壮観は、じつにすばらしい。しかも、キーンブルク城は、この滝の中央部にある。滝の中央部からはりだした岩棚に築かれているのだ。攻めるに難しく、守るに易いこの城は、古代の遺物をはじめとする様々な魔法の成果である。城への出入りには、いくつか設けられた地下通廊を使用するしかない。また、滝の横には、水門による迂回水路がもうけられている。この水門の使用料は、キーンブルクの重要な財源になっている。

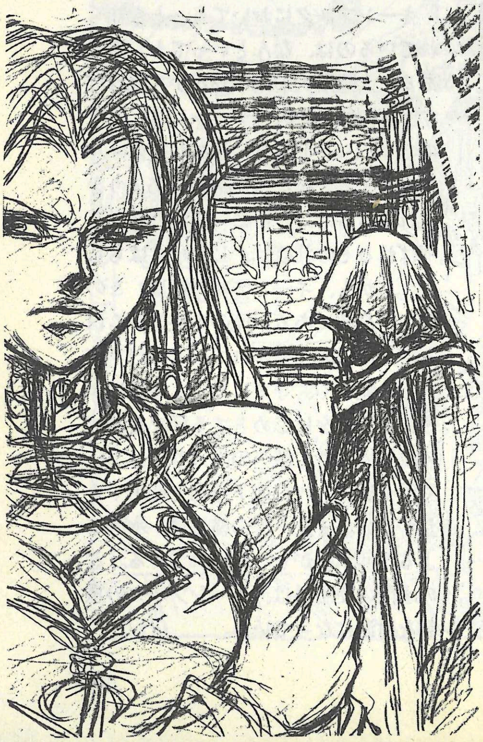
# 魔術師、邪術師、結社、教団

**"聖なる母"の結社とはいったい……？**

## 月に至る道を模索する

ウィザード、魔術師、そう呼ばれるものたちは、輪の月に住み、いにしえの創造を手助けした精神エネルギー生命体〈天使〉の力を使いこなす者たちである。〈天使〉と契りを結ぶには、生まれつきの才能が必要だ。それは、ある意味で〈源人〉への先祖返りと呼んでもいいだろう。彼らは、〈源人〉を祖先にもつあらゆる種族の中から、優れた頭脳と魔法への親和性をもって生まれてくる。

だが、ウィザードたちは、〈源人〉のすべてを受け継いだわけではない。〈源人〉がもっていた変幻自在の強靱な肉体は、ウィザードたちには縁遠いものだ。いや、魔術すら、ほとんどの奥義は失われてしまった。それでも、他の月の者たちに比べれば、彼らははるかに自由に魔法を使いこなすことができる。魔法の道具を作りあげる技は、（ジェスタの《素速き斧》など）特定のごく一部をのぞいて、ウィザードだけに伝えられる技だ。



しかし、その代償として彼らは、虚弱な体質と、薄い色素、そして同族の者たちとはいささか異なる容貌をもって生まれてくる。痩せすぎたり、太りすぎたり、すべての体毛を失っていたり、指が異様なほど長かったり、といったものだ。

ウィザードは、時に神の使いとして、時に〈悪魔〉の手先として、崇められ、恐れられてきた。

だが、彼らの大半は、俗世とかかわることなく、みずからを高めることによって、いずれ月に至る道を開くことを、目標としている。それは不老不死と、至高の力への道だ。

だが、もっと手っ取り早く力を得ようとするウィザードもいる。そんな者たちが、邪悪な存在と結びついた時、彼らはソーサラーと呼ばれるのだ。

ソーサラーは、〈天使〉に替わって〈悪魔〉と契約を結ぶ。〈悪魔〉の力は大きく、ソーサラーは膨大な力をふるうことができるのだ。

だが、世界にはバランスがある。力を得るためには、その代償を支払わねばならないのだ。〈悪魔〉との契約は、つねに危険をはらんでいる。支配と被支配の関係が、いつ逆転するかもしれないのだ。ソーサラーの魔術武器に封印された〈悪魔〉は、いつ、ソーサラー自身の体を乗っ取り、血肉をそなえた怪物となるかもしれないのだ。彼らに敵対する者にとっては、どちらにせよ、恐るべき相手であることには違いはないのだが。

もっとも、不老不死を得ることは、ただ、ウィザードやソーサラーだけが目指してきたことではない。

さまざまな目的から、人間たちは月に至る道を模索してきた。自分自身のために、愛する誰かのために、思想のために、世界そのもののために。

１人で努力する者も多かったが、志を同じくする者たちが協力しあうこともあった。あるいは力によって無理やり配下とすることも。

こうして生まれたのが、『教団』
社』である。その構成は、神への
を司どる『神殿』に、よく似てい

世界の表面にしばしばあらわれ
は、魔術師団である。魔法の研究
自らの力を高める霊薬の研究など
めの相互助けあいが、はじめの目
あった。だが、それはやがて、
たちの魔法の力を求める敵から、
からの身を守るという色彩を帯び
く。それが、攻めることによって
という形になってあらわれたのか
国の魔術師団〈第二の夜明け〉た

〈悪魔教団〉も、しばしばあらわ
〈悪魔〉の強大な力の誘惑は、し
ば人を歪め、堕落させるのだ。１
ソーサラーに率いられた小さな教
あれば、１つの国を裏で支配する
の大規模のものも存在した――あ
は、今でも、存在するのかもしれ
が表の世界には知られていない。

さらに異端の宗教結社も、あげ
かなければなるまい。銀の月を崇
〈変貌するもの〉たちや、世界を
らう〈彷徨いの教団〉、双子の月か
ぐれた狂気の双子神を信仰するも
ち。

だが、これらのいずれとも、ま
く異なった秘密結社も存在する。

その１つ、〈聖なる母の結社〉。
が、ルナル・サーガ小説において
とも、重要な役割を果たすのだが

### ルナル・データ

●ウィザード特徴基本セット（300
エルファやドワーフのウィザー
であれば、もともとの種族になる
に必要なものに加えます。
知力＋１、敏捷力＋１。
生命力は－２、最大でも14ま
魔法の素質２レベル。
薄い色素。魔力の感知。魔術武
を１つもっています。
ウィザードは、死霊系の一部を
ぞくあらゆる呪文を使うことがで
ます。
なんらかの外見的特徴をもつこ

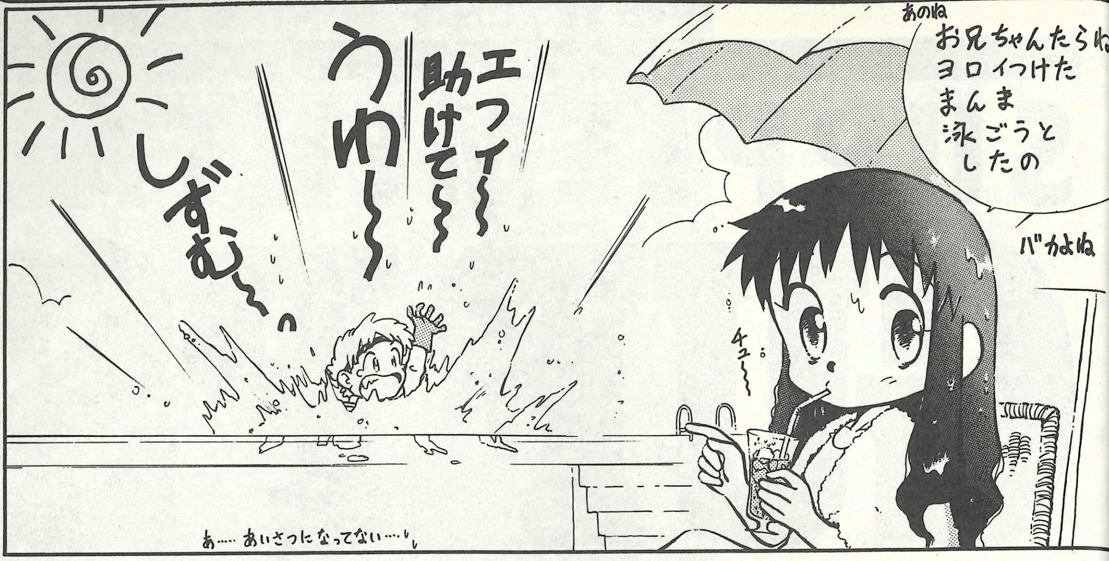
# SUPPLEMENTAL GURPS®

# サプリメンタル ガープス 第2回

全国3千万のガープスファンのみなさま、お元気ですか？　ガープスの裏から表まで、すべてをじっくりお見せする誌上サプリメントの第2集。ガープス基本システム＝『ガープス・ベーシック』の日本語版発売を直前にした今回は、誰もが興味津々のマジック・アイテムを中心に、盛りだくさんの内容でお送りします。コンダクターは佐脇洋平。では、ごゆっくりガープスの世界をお楽しみください。

TEXT 佐脇洋平
ILLUSTRATION 西野司

## アンディ&エフィのごあいさつ




「みなさん、こんにちは！　薄幸の美少女エフェメラ・クルツがお送りする、サプリメンタル・ガープスのはじまりですよ〜」
「薄幸の美少女……確かに見た目はそのとおりなのに、ぜんぜん似合わないのはなぜだろう……」
「お兄ちゃん！　せっかく『薄幸の』ってネタをふったんだから、ちゃんと『発光の美少年』てボケてくれなきゃ。そんなことじゃ関西では生きていけないわよ」
「妹よ……おまえ、いつから関西人になったんだ？」
「お兄ちゃんだって、いまさら二枚目路線で行こうなんて思っちゃいないでしょ？　だいたい、いつだって戦闘が終わる頃には倒れてるんだもん」
「ぎくっ！　でも、ドワーフの工匠村での戦闘では、けっこうカッコよかっただろ？」
「カットされたシーンのことを言ってもしょうがないでしょ！」
「あ、あれは友野が……」
「いいわけしないの！　光るだけの芸じゃ、読者にあきられちゃうわよ。もっと修業を積んで、主人公らしく笑いを取らなきゃ」
「なんで、そこでお笑いに走るわけ？　まじめにヒーローやればいいだろ？　武器と防具がそろったからには、もう誰にも負けないさ」
「ふーん」
「な、なんだ、その冷たい目は」
「鎧を着ていても、崖から落ちるときには関係ないわよね」
「あれは悪かったと思ってる……でも、いったん戦闘になれば……」
「鎧が重くて、遠くの戦闘にぜんぜん間に合わなかったこともあったわねぇ」
「そんな昔のこと、よく覚えてるなぁ。つまらないことはさっさと忘れて、ルールを覚えることに専念してくれよ」
「……なんか、頭が痛くなってきちゃった。お酒でも飲んで、早めに休むことにしようかな」
「まったく、都合が悪くなるとすぐこれだ。謎のプリシラ母さんも単なる放蕩母じゃないみたいだし、おまえもそろそろしっかりしないと……」
「はぁはぁ。で、今回はなにやるの？」
「その投げやりな返事はやめろよ」
「ったく、文句ばっかりなんだからぁ。やるって言ってるんだから、それでいいじゃないの。ごちゃごちゃ言うなら、このまま帰るわよ！」
「……父上、エフィがまともな女性に育つよう、どうぞ力をお貸しください。わたしだけではとても手に負えません。とほほ」
「その『とほほ』ってセリフ、だいぶ板についてきたわね、お兄ちゃん」
「とほ……ほ……ほほ〜」
「で、今回のネタは？」
「おまえ、どんどん言葉遣いが悪く……わかったわかった、もう文句は言わないから、そんなにふくれないでくれ。今回のガープス小伝導は、マジックアイテムのルール解説だ」
「まじっく・あいてむ？　〈龍〉のメダルとか、パワーストーンとか？」
「そうそう。〈龍〉のメダルはルナル有のアイテムだけど、もっと一般的マジック・アイテムのルールを説明ようというわけだ」
「ふーん」
「その冷たい目はやめろって！」
「だって、わたしには、マジック・アイテムなんか作れないでしょ？」
「まあ、そうだな」
「マジック・アイテムが手に入ったきには、どんな効果があるか教えてらえるでしょ？」
「ふつうはそうなるだろうな」
「じゃあ、そんなルール、わたしにぜんぜん無関係じゃない」
「そう言うだろうと思ってたよ。でこの世にどんなマジック・アイテムあるか、知りたいと思わない？」
「あれっ？　実用的だとか、完璧な介のためだとか言わないのね」
「エフィには、そういう理由は通用ないとわかってきたからね。純粋な的好奇心に訴えようというわけだ」
「へぇ。お兄ちゃんもすこしは考えるんだ。でも、知的好奇心と言われもねぇ……あ、そんな暗い顔しないさあ、はじめるわよ。マジック・アテム編のはじまり、はじまり！」

# PART1 ガープス小伝導 第2回 マジックアイテム

毎回テーマをしぼってガープスのルールを解説するこのコーナー。
今回は、誰もが1個は持ってみたいマジック・アイテムを伝導だ！

## マジック・アイテムの作り方

ガープスのファンタジー世界には、じつにさまざまなマジック・アイテムが存在します。マジック・アイテムとは、その名のとおり、魔法の力が封じこめられた品物のことです。ほとんどのマジック・アイテムは、すでに存在している呪文を品物に封じこめることによって、その呪文を修得していないキャラクターにも魔法を使えるようにするものです。

品物に魔法の力を封じるには、魔化系の呪文を使わなければなりません。魔化系呪文によって魔法の力が封じられた品物は、《魔化解除》《魔化停止》の呪文によって魔法の力を解かれるか、あるいはその品物が壊れるまでマジック・アイテムとしての力を発揮します。何回か使ったら力がなくなってしまうようなマジック・アイテムは、このルールでは扱いません。

### 魔化の手順

マジック・アイテムを作るには、まず必要な材料を揃えなければなりません。宝石や薬品など、必要な材料を揃えるのにかかる費用は、それぞれの魔化呪文ごとに異なります。

必要な材料が揃ったら、次に魔化の儀式を行います。たいていの場合、儀式にはたくさんの魔法使いが参加することになります。参加者全員が、その品物に封じようとしている呪文と、封じるのに必要な《魔化》呪文の両方を、15レベル以上で修得していなければなりません。

具体的な魔化の手順には、「手軽で危ない」方法と、「ゆっくり確実な」方法の2通りがあります。

### 手軽で危ない魔化

マジック・アイテムを急いで作りたいときには、この方法を用います。儀式に必要な時間は、魔化に必要なエネルギー100ポイントごとに1時間です。儀式が終わった瞬間に、必要なエネルギーを一瞬で消費しなければなりません。ひとりで魔化を行っているなら、自分の体力と生命力、およびパワーストーン（1個）から必要エネルギーを引きださなければならないのです。

エネルギーが不足する場合、助手の力を借りることもできます。この場合、助手もひとり1個のパワーストーンを使用できます。ただし、助手をひとり使うごとに、魔化を行うキャラクターの呪文技能レベルに－1ずつの修正があります。最低でも15レベルないと魔化ができませんから、使える助手の人数にはおのずと制限があるわけです。助手の技能レベルは、最低15の制限さえ満たしていれば、魔化の効果には影響はありません。

儀式がすみ、必要なエネルギーが消費されたら、GMは魔化呪文の技能判定を行ってください。判定に成功したら、その品物はマジック・アイテムになります。判定がクリティカルだったら、マジック・アイテムのパワー・レベル（次頁参照）が2D上昇します。

技能判定に失敗すると、その品物に封じようとしていた呪文の力が変質したり、まったく異なる作用のものになったりします。ファンブルした場合、品物が壊れてしまいます。サイコロの目が16以上はかならず失敗（技能レベルにかかわらず）で、17以上ならかならずファンブルです。

### ゆっくり確実な魔化

より確実に魔化を行いたいときや、手軽で危ない魔化では必要なエネルギーが得られない場合には、こちらの方法をとることになります。

ゆっくり確実な魔化の場合、必要とされる儀式は、必要エネルギーと同じです。エネルギー100ポイントを必要とする魔化なら、1人で行えば100日、ふたりなら50日、3人なら34日ということです。その儀式の期間中、参加者は毎日8時間を儀式にとられてしまいます。

儀式が終了したら、技能判定を行います。エネルギーは毎日の儀式で少しずつ使われているので、まとめて消費する必要はありません。成功したときの効果は「手軽で危ない魔化」と同じです。失敗したときは、単に魔化が行われないだけです（材料などは失われます）。

なお、こちらの方法では、儀式の期間を伸ばすことで、技能レベルを高くすることができます（次頁参照）。

### シンクロナイズド・レクチャー

「マジック・アイテムって、壊れると力がなくなっちゃうのね」
「ああ。だから、魔法の指輪なんかは長持ちするけど、魔法の武器はすぐに折れて力をなくしてしまうこともあるんだ」
「いったん壊れちゃったら、直しても無駄なの？」
「魔法の力は失われたままだね」
「へぇ。じゃあ、魔法のティッシュペーパーなんて、すぐにダメになっちゃうね」
「おいおい、いったい誰がそんなものを作るんだ……」
「いつまでもキレイなティッシュって、ステキだと思わない？」
「すこしは便利……かなぁ？」
「何人もの魔術師が、1枚のティッシュを取り囲んで儀式をしてるの……想像するだけで笑えるじゃない」
「でも、『いつもキレイ』って、どんな呪文なんだ？」
「あのね、《幻覚かぶせ》で、きれいなティッシュの姿に見えるの。手触りも新品だから、ちゃんと使えるのよ」
「げげげげっ！　たのむから、もうちょっとまともな物を考えてくれよ……」

# マジック・アイテムの使い方

《魔化》の技能判定に成功したら、マジック・アイテムが完成します。

たいていのマジック・アイテムは、それを持っているキャラクターが、封じられている呪文を唱えることができるようにするものです。場合によっては、そのアイテムを持っている本人にしか呪文の効果が及ばないこともあります（封じられている呪文がなんであるかによって決まります）。

では、マジック・アイテムの使い方を簡単に説明しましょう。

## パワー・レベル

マジック・アイテムに封じられている呪文には、『パワー・レベル』というものが定められています。パワー・レベルは、魔化の時点で決まり、途中で変化することはありません。

マジック・アイテムのパワー・レベルは、封じられている呪文の技能レベルか、《魔化》の技能レベルか、どちらか低い方です。たとえば、《魔化17》と《火球19》を修得している魔術師が火球の杖を作った場合、そのパワー・レベルは17ということになります。

呪文の技能レベルが変化すれば、パワー・レベルも変化します。「手軽で危ない魔化」で助手を使えば、1人につき1ずつパワー・レベルは減少するのです。「ゆっくり確実な魔化」の場合には、よぶんにエネルギーを消費すれば（通常より儀式に日数をかければ）技能レベルが上昇するので、パワー・レベルも上がります。エネルギー（日数）2割増しで＋1、4割増しで＋2、6割増しで＋3、2倍で＋4、3倍で＋5の修正です。

マジック・アイテムを使って呪文を唱える場合、その呪文のパワー・レベルが判定の基準値になります。ただし、パワー・レベルと呪文の技能レベルは同じものではありません。パワー・レベルがいかに高くても、呪文を唱えるのに必要な時間やエネルギーは変わらないのです。なお、マジック・アイテムを使って呪文を唱える場合、言葉を詠唱したり手を動かす必要はありません。

たとえば、パワー・レベルが15の火球の杖を使うなら、まず1秒集中してサイコロをふり、15以下が出れば火球が登場するわけです。火球を大きくしたり、狙いをつけたり、投げたりすることに関しては、《火球15》を修得している魔術師が自力で火球を唱える場合とまったく同じ手順です。

## マジック・アイテムの鑑定

マジック・アイテムを手にしても、封じられている力をすぐに使えるわけではありません（常動型のものなど、手にした瞬間に効果を及ぼすものは除きます）。封じられている呪文を正確に把握して、その呪文を使いたいと意識しなければならないのです。

封じられている呪文を知るには、知識系呪文の《魔法分析》を使うのがいちばんです。

## 常動型アイテム

マジック・アイテムの中には、持ち主が使うのではなく、持ち主に対して自動的に（エネルギーは不要です）魔法の力を及ぼしてしまうものがあります。そうした常動型のマジック・アイテムの多くは、持ち主に悪い影響を及ぼす罠です。

罠としての常動型アイテムは、
あげたり、ポケットに入れるだけ
効果を及ぼすのがふつうです。た
矢や短剣など、敵に刺さった瞬間
い魔力が発揮されるものもありま

常動型のマジック・アイテムは、
じられている呪文が抵抗できるタ
のものなら抵抗することができま
体から離してしまえばまったく影
受けなくなります。




## 魔化の重

ひとつの品物に、複数の呪文を
こめることも可能です。この場合
化の手順は呪文ごとに別々に行う
になります。他の呪文が封じこめ
ている品物にさらに魔化する場合
必要エネルギーや手順はまったく
です。

ひとつの品物に複数の呪文を封
ことの利点は明らかでしょう。た
んのマジック・アイテムを持ち運
倒を避けることができる、ひとつ
御魔法で、あなたの貴重なマジッ
アイテムを守ることができる、そ
ジック・アイテム専用のパワース
ンを使って、複数の呪文を唱える
ができる、などです。逆に不利な
しては、ひとつのマジック・アイ
を同時に複数のキャラクターが使
とができないため、いくらか不便
合があることなどがあります。

「マジック・アイテムには、呪文の技能レベルと同じようなレベルがあるってことね」
「そのパワー・レベルを基準値にして技能判定をするわけだよ」
「でも、最低でも15レベルなんだから、たいてい成功するんじゃないの？」
「通常呪文だと、かける相手までのメートル数がマイナス修正になるから、そうとは限らないだろ？」
「でも、マジック・アイテムの場合は自分にかけるものが多いような気がするのよね」
「そうとは限らないよ。攻撃的な呪文が封じられているマジック・アイテムもたくさんあるしね」
「ところで、マジック・アイテムって、やっぱり杖とか錫杖が多いの？」
「後に説明があるけど、杖と錫杖は、魔化系呪文で作りだすことができるんだ」
「あ、そうなんだ」
「そして、杖や錫杖が触れていれば、魔
使いが直接触わっているものとして呪文
かけることができるのさ」
「ということは、ちょっと離れたところ
らでも《小治癒》とかできるってことね
「そうそう。戦闘中に背中からちょっと
ついて呪文がかけられるんだから、かな
有利になるわけさ」

## 基本的なマジック・アイテム

マジック・アイテムの基本形が、
特定の呪文》＋《魔化》
あることはおわかりいただけたでしうか？　では、そうした基本にしたって作られるマジック・アイテムのから、使いやすそうなものをいくつ紹介してみましょう。実際のところ、伝導の1回めで名前だけ紹介した400類の呪文のほとんどは、品物に封じめることができます。しかし、そのべてをここに書くのはとても無理でので、便利なものだけをピックアッしてみました。年末発行予定の『ガプス／マジック』に全呪文のデータ載っていますので、それまでもうしらくお待ちください。

●《動物知覚》の装身具
金と銀の２つの装身具がセットになています。金のものをキャラクター持ち、銀のものを動物の首などに取付けます。封じられた呪文を発動すと（距離は無関係です）、動物の五感共有できます。
必要エネルギー：ペアで1000
必要材料：100ドルのオパール２個

●《すばやさ》の指輪
常動型で、身につけているあいだずと敏捷力がアップしています。
必要エネルギー：１点につき2000

●《言語理解》の冠
かぶっているキャラクターは、特定言語を理解できるようになります。
必要エネルギー：１言語につき300

●《精霊召喚》の杖
地霊、風霊、火霊、水霊のうちの１種を召喚できます。杖には、召喚する精霊に見合った装飾が施されています。
必要エネルギー：800
必要材料：1300ドルの金とプラチナ

●《肉体気化》の杖
自分にだけ《肉体気化》をかけることができます。ただし、その瞬間に杖を落としてしまうので、維持することができません。
必要エネルギー：800

●《電光》の杖
先端から《電光》を発射します。魔術師（「魔法の素質」を持つキャラクター）にしか使えません。
必要エネルギー：800
必要材料：1200ドルのプラチナ

●《火球》の杖
先端から《火球》を発射します。魔術師にしか使えません。
必要エネルギー：800
必要材料：400ドルのルビー

●《火炎武器》の剣
鞘から抜くと、いつでも炎が燃え盛っていて、＋２のダメージがあります。
必要エネルギー：750
必要材料：400ドルのルビー

●《氷面》の敷物
触れているキャラクターが呪文を唱えると、表面がつるつるになります。
必要エネルギー：ヘクスあたり100
必要材料：ヘクスあたり250ドル

●《保存食》の箱
常動型のアイテムで、箱の中に入れた食料は、いつまでたっても新鮮です。
必要エネルギー：箱の中にはいる食料0.5kgごとに20

●《調理》の鍋
中に入れた食料を、約１分で自動的に調理してくれます。ただし、１日に特定の回数しか働きません。
必要エネルギー：１日１食につき30

●《体力回復》の指輪
常動型のアイテムで、パワー・レベルと同じ技能レベルで《体力回復》を修得しているのと同じ扱いになります。
必要エネルギー：1000
必要材料：500ドルの金とプラチナ

●《小治癒》の錫杖
蛇の形をした錫杖です。癒そうとする相手に錫杖で触らなければなりません。魔術師か、＜医師－15＞以上のキャラクターしか使えません。
必要エネルギー：600

●《大治癒》の錫杖
蛇の形をした錫杖です。癒そうとする相手に錫杖で触わらなければなりません。魔術師か、＜医師－20＞以上のキャラクターしか使えません。
必要エネルギー：1500

●《復活》の指輪
そのようなアイテムがあるという噂は各地で聞かれますが、実際のところ、そのようなものが存在するかどうかはまったくの謎です。

●《幻覚かぶせ》のティッシュ
常動型で、いくら使ってもきれいなままに見えます。
必要エネルギー：手に持てるサイズなら200。大きなものならヘクスあたり400

●《時計》の腕環
いつでも望むときに、正確な時間を知ることができます。
必要エネルギー：250

●《闇》のカーペット
そのカーペットの上２メートルの範囲は、いつでも真っ暗です。
必要エネルギー：ヘクスあたり120

●《忘却》の矢
刺さったキャラクターは、抵抗に失敗すると特定の事項を忘れます。
必要エネルギー：500

●《忠実》の指輪
常動型で、抵抗に失敗したキャラクターは指輪の作製者（魔化を行った魔術師）の忠実な部下になります。作製者が死ぬと、魔力も消えます。
必要エネルギー：500。作製者でない誰かに忠実にさせるなら、1000

●《韋駄天》の靴
履いている本人にしか呪文をかけることはできません。
必要エネルギー：移動力１点ごとに250

●《動像》
石像に霊を封じこめて、忠実な下僕にします。
必要エネルギー：人間サイズの像なら300

●《魔法の霧》の護符
この護符を身につけていれば、魔法の霧の中でも迷わずにすみます。
必要エネルギー：400

●《魔法の耳》の護符
護符を持っているキャラクターは、あらかじめ呪文が封じられた絵や彫刻の耳を通じて音を聞くことができます。
必要エネルギー：450

# 魔化系の呪文

《魔化》さえあれば、通常の呪文を品物に封じこめることはできます。しかし、《魔化》以外にも魔化系の呪文は数多く存在します。ここでは、通常時には使われることがない、そうした魔化系呪文を簡単に説明しましょう。なお、さまざまな魔化系呪文も、《魔化》とともに儀式を行う点ではふつうの呪文を使う魔化と変わりありません。

## 武器・防具の魔化

武器や防具には、ふつうに使える呪文(《氷結武器》《怪力》《すばやさ》など)を封じても大きな意味がありますが、いちいちエネルギーを必要としない常動型の魔化をしておけば、戦闘をずっと有利に進めることができるでしょう。

### ●《確かさ》

使用者の武器技能を上げて、命中しやすくします。

必要エネルギー：技能レベルに＋1するなら250、＋2なら1000、＋3なら5000。射撃武器の矢にかけるなら、その10分の1です。

### ●《鋭さ》

武器が命中したときのダメージを上げます。

必要エネルギー：ダメージに＋1するなら250、＋2なら1000、＋3なら5000。射撃武器にかけるなら2倍、矢などなら10分の1です

### ●《高速準備》

持ち主が望んだ瞬間に武器が手に飛んでくるので、即座に準備することができます(準備行動は不要です)。ただし、武器が1メートル以上離れていたり、縛りつけてあるときは無効です。この呪文をかけた武器は、攻撃や「受け」に使ったあとも、非準備状態になることはありません。

必要エネルギー：武器の重さ0.5kgにつき300(最低でも300必要)。矢筒にかけるなら2000(矢筒の中から、ふつうの矢が飛んできて持ち主の手におさまります)。

### ●《躍る武器》

この呪文がかかった武器は、持ち主の命令に応じて空中に漂い、目に見えない戦士が振るっているかのように敵を攻撃します。技能レベルは15、移動力は5です。基本致傷力は、魔化のパワー・レベルを体力とみなして計算します。射撃武器には効きません。

持ち主が死ぬと、武器は床に落ちます。しかし、気を失っているだけなら、剣は変わらず手近な敵を攻撃し続けます。武器にはさらに、特定の範囲内に近づく者すべてを攻撃するように命じておくこともできます。

必要エネルギー：武器の重さ0.5kgにつき1000(最低でも1000必要)。2倍のエネルギーを使えば、移動力を6、あるいは技能を18にすることもできます。双方を満たすなら4倍です

### ●《戻る武器》

この武器は、落としたり投げたりしても、すぐ持ち主の手に戻ってきます。落とした場合は、次のターンには手元に戻っています(準備不要)。投げた場合は、なにかにぶつかったり地面に落ちるまで飛んでいき、そのあと移動力12で帰ってきます。

必要エネルギー：武器の重さ0.5kgにつき750(最低でも750必要)

### ●《豊饒の筒》

この呪文がかかった矢筒は、けっして空になることがありません。次から次へと矢が湧いて出てくるのです。矢は筒から出して1分すると消えてしまいます。

必要エネルギー：出てくる矢の、そのゲーム世界での標準価格の50倍で

### ●《対象設定》

制限呪文の一種で、《正確さ》《鋭さ》《躍る武器》《火炎武器》《氷結武器》のいずれかで魔化を行うとき、敵の種類を特定することで必要エネルギーを減らします。ただし、その魔化は、指定した敵にしか効果がなくなってしまいます。《対象設定》で制限する魔法は、同じ者が同時に剣に封じます。対象が特定になればなるほど、その呪文にかかるエネルギーが少なくなります。　特定の国民、宗教：2分の1／特定種の生物：3分の1／特定の家族：4分の1／特定の敵1人：10分の1／必要エネルギー：100

### ●《強化》

防具の防護点を強化します。

必要エネルギー：防護点＋1で50、＋2で200、＋3で800、＋4で3000、＋5で8000

### ●《防御》

防具の受動防御を強化します。

必要エネルギー：受動防御＋1なら100、＋2で500、＋3で2000、＋4で8000、＋5で20000

### ●《軽量化》

鎧や盾を軽く運びやすくします。物は実際身につけられているあいだだけ、軽くなります。背負い袋に入れていると、重さはもとのままです。

必要エネルギー：重量を25%減らすなら100、半分にするなら500

## パワーストーンと魔法の杖

これらは魔術師(魔法の素質を持つ者)しか使うことができない常動型アイテムです。

「やっと、いかにも『マジック・アイテム』って感じのものが出てきたわね」

「よく切れる剣、軽い鎧、パワーストーン。この3種類が、マジック・アイテムの三種の神器だよな」

「ところで、ふつうの呪文の方にも、武器のダメージを増やしたり、鎧の受動防御を高めるのがあったんじゃない？」

「おっと！　なんにも知らないふりして、呪文の研究もしてるんじゃないか！　そう、物体操作系の《切れ味》は武器のダメージを増やすし、防御系の《鎧》だと受動防御が上がるな」

「魔化系の《鋭さ》や《防御》とはどう違うの？」

「最大の違いは、魔化系呪文を使って魔化した場合、常動型になっていつでも効果があるってことだな。《鋭さ》が封じられた剣は、持ち主が意識を集中するまでもなく、いつでもよぶんにダメージを与えるんだ」

「《切れ味》を武器に封じこめることはできるの？」

「ルールでは、できないことになってる。もしできたとしたら、たぶん持ち主が時間をかけて集中すれば《切れ味》を唱えることができるようになるアイテムだろうな」

「でも、ふつうの呪文でも、常動型っ

### ●《力の石》

力の石（パワーストーン）は、石の
かに貯めこまれた魔法のエネルギー
、必要に応じて使う道具です。パワ
ーストーンに触れている魔術師は、自
の体力や生命力を使わずに、石のエ
ルギーを使って呪文を唱えることが
きるのです。つまり、魔法エネルギ
の電池のようなものです。

パワーストーンに貯めることができ
エネルギーの量は、それぞれのパワ
ーストーンごとに決まっています。同
に複数個のパワーストーンを使うこ
はできない（持つのはかまいません）
で、小さな石よりは大きな石のほう
便利です。

パワーストーンは、周囲のマナを吸
して勝手に「充電」します。その場
のマナの状況に応じて、充電時間は
化します。

マナなし：充電しない
疎：1週間に1点
標準：1日に1点
密：12時間に1点
濃密：6時間に1点

パワーストーンは、2メートル以内
、より大きなパワーストーンがある
充電できません。同じサイズの石な
、マナを分け合い、そのぶん充電時
が長くなります。複数のパワースト
ンを持っている者は、充電のために
をばらばらに置かなければならない
しょう。

パワーストーンの作製：宝石をひと
準備してください。これに《力の石》
よび《魔化》で魔化を行うと、上限
1点の充電していないパワーストー
ができます。さらに呪文をかけるた
に、エネルギー上限が1点ずつ増え
いきます。魔化の必要エネルギーは
わりませんから、判定に成功しさえ
れば、どんどん強力なパワーストーンにすることができます（石のサイズによる限界もありますが）。ただし、15回も魔化すればファンブルが1回起こる確率は4分の1近くになりますし、60回もかければその確率は3分の2になります！ もちろん、1回でもファンブルが起これば、そのパワーストーンは壊れて使えなくなってしまいます。

ファンブルではないふつうの失敗（サイコロの目が16）では、石に魔法的な「ゆがみ」が生じます。何か月もかけてパワー20の石を作ったのに、魚のような臭いはするし、水曜日にしか使えない……ということもあり得るのです（ゆがみの内容はGMが定めます）。術者は呪文が失敗したことは分かっても、ゆがみの内容は《魔法分析》をかけなければ分かりません。2回続けて失敗すると、石を成長させることはできなくなります。

パワーストーンは宝石から（主にオパール）作ります。パワーの上限は、宝石のカラット数と同じです。ですから、強力なパワーストーンは非常に目をひく存在です。たいていの宝石は10カラット以下で、20カラットを越えるものはごくごく稀です。

なお、ルナル世界では石化した〈龍〉の体の一部を材料にしたパワーストーンが一般的です。このパワーストーンには、魔術師でなくても使用できるという特徴があります。

《力の石》の必要エネルギーは、1回かけるのに20です。

### ●専用のパワーストーン

ある品物を魔化する前にパワーストーンをくっつけておくと、石はマジック・アイテムの一部になり、その品物「専用の」パワーストーンになります。そうした石のエネルギーは、そのマジック・アイテムに封じられた呪文にしか使えないのです。

そのかわり、そうしたパワーストーンのエネルギーは、通常の2倍の効果をもちます。パワーストーンから1点使えば、2点ぶんのエネルギーを引き出せるのです。

### ●《魔法の杖》

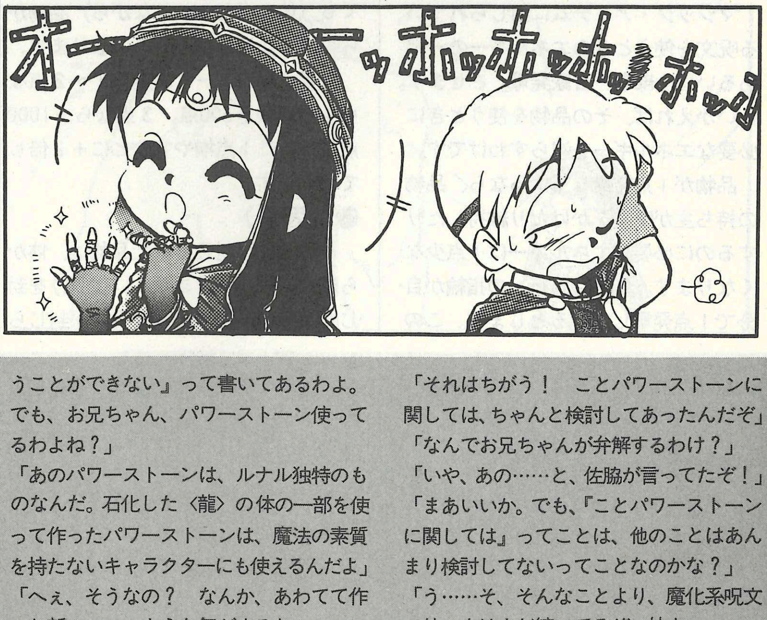
この呪文（および《魔化》）で魔化された杖は、魔術師にとってたいへん便利なものです。魔法の杖で触れるだけで、自分が直接手で触れたと同じように、さまざまな呪文を（距離修正なしで）かけることができるのです。パワーストーンも、杖で触れていれば使うことができます。

《魔法の杖》の必要エネルギーは、30です。

## その他の魔化系呪文

### ●《巻物》

魔法の呪文を巻物に封じこめます。魔術師が声に出して巻物を読みあげると、封じられている呪文が一度だけ発




んでしょ？」
持ち主に悪い効果を及ぼすタイプのもの
多いみたいだね。とにかく、魔化系の呪
は、魔化以外の使い方ができなくて、か
らず常動型になるわけだ」
ふーん。ところで、パワーストーンのこ
なんだけど……」
なんだい？」
魔術師（魔法の素質を持つ者）しか使うことができない』って書いてあるわよ。でも、お兄ちゃん、パワーストーン使ってるわよね？」
「あのパワーストーンは、ルナル独特のものなんだ。石化した〈龍〉の体の一部を使って作ったパワーストーンは、魔法の素質を持たないキャラクターにも使えるんだよ」
「へぇ、そうなの？ なんか、あわてて作った新ルールのような気がするなぁ……」
「それはちがう！ ことパワーストーンに関しては、ちゃんと検討してあったんだぞ」
「なんでお兄ちゃんが弁解するわけ？」
「いや、あの……と、佐脇が言ってたぞ！」
「まあいいか。でも、『ことパワーストーンに関しては』ってことは、他のことはあんまり検討してないってことなのかな？」
「う……そ、そんなことより、魔化系呪文の使い方はまだ続いてるぞ、妹よ」

せられます。

巻物を声に出さず読めば、なにが書いてあるのか確かめることができます。

儀式の時間：巻物に書きこむのに必要な日数は、書きこむ呪文をふつうに唱えるとき必要なエネルギー消費１点あたり１日です（範囲呪文なら基本消費量）。『手軽で危ない魔化』で巻物を作ることはできません。

### ●《魔化解除》

品物に封じられている呪文をひとつ、取り除きます。

技能修正：取り除こうとする魔化系呪文を修得していなければ－３。封じられている呪文を正確に知らなければ－３。品物にほかの呪文がかけられていれば呪文１つにつき－３。

必要エネルギー：100または、封じられている呪文の必要エネルギーの10分の１のうち、高いほう

### ●《魔化停止》

《魔化解除》と似ていますが、かけられている魔法を一時的に押さえこむだけです。《魔化停止》の効力が切れるとふたたび現われます。

技能修正：《魔化解除》と同じです。

持続時間：１時間

必要エネルギー：25または、封じられている呪文の必要エネルギーの100分の１のうち、高いほう。維持はその半分

### ●《発電》

マジック・アイテムに封じられている呪文を使うときのエネルギーの一部あるいは全部を「自家発電」させます。いいかえれば、その品物を使うときに必要なエネルギーを減らすわけです。

品物が１点発電しているなら、品物の持ち主が呪文をかけたり維持したりするのに必要なエネルギーは１点少なくなります。例：《飛行》の指輪が自分で１点発電しているとします。この呪文をかけるには通常５点、維持には１分につき３点のエネルギーが必要です。しかし指輪の発電のおかげで、かけるのに４点、維持に２点しかかかりません。

これは、周囲のマナが通常の場合のことです。マナが疎な地域では、半分のエネルギーしか作り出しません（端数切り捨て）。マナが密な、あるいは濃密な地域では、２倍のエネルギーを生み出します。

発電によって維持に必要なエネルギーが０点になっていれば、一度呪文を唱えると「常動型」のマジック・アイテムとして扱えます。ただし、呪文を維持するのに必要な条件――ずっと目を覚ましているなど――は満たさなければなりません。発電によって呪文を唱えるのに必要なエネルギーまでも０点になっている場合は、あらゆる意味で「常動型」とみなし、意識して維持しようとする必要はありません。

必要エネルギー：発電１～２点なら１点につき500点。３点なら＋1000点。さらに１点増やすごとに＋２倍していきます。４点の《発電》なら、4000点のエネルギーが必要ということです

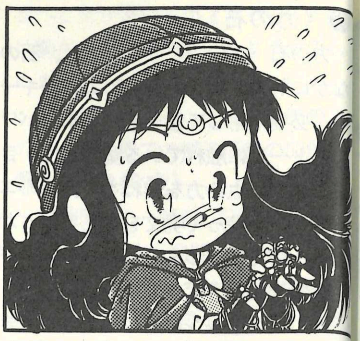
### ●《高速化》

品物に封じられている呪文を使うときの準備時間を減らします。《高速化》１点につき準備時間が半分になります。準備時間が１秒を切れば、集中しなくても（他の行動をとりながら）品物から呪文をかけられるようになります。

必要エネルギー：高速化１～２点なら１点につき500点。３点なら＋1000点。さらに１点増やすごとに＋２倍していきます

### ●《固着》

この呪文が封じられた品物は、体から離すことができません。《固着》を封じた品物にべつの有害な呪文が封じら



れていれば、たいへん危険な罠になるでしょう。《固着》の効果は「常動型」です。

固着した品物から逃れるには《魔化除去》ないし《魔化停止》させなくてはなりません。あるいはだれか《呪い除去》を唱えられる人物を見つけるか肉体の一部を切断するかです。

必要エネルギー：200

### ●《小祈願》

この呪文が封じられた品物を持っていると、自分で振るサイコロ判定の結果を、一度だけ好きなようにすることができます――ただしサイコロを振る前に《小祈願》の使用を宣言しなければなりませんし、魔法に関係する判定は除きます。一度使うと祈願は失われます。

必要エネルギー：180

### ●《祈願》

《小祈願》はサイコロを振る前に使用を宣言しなければなりませんが、《祈願》なら起こったことが変更できます。行ったばかりの判定を消して、希望する結果に置き換えるのです。その他の点では《小祈願》と同じです。

必要エネルギー：250

### ●《大祈願》

《大祈願》を使えば、ほとんど何でもすることができます。たとえば、知らない呪文を、エネルギーを消費せずに唱えたり、キャラクターの能力値を１

「魔化系の呪文も、たくさんあるわねぇ」
「どれも役に立ちそうなものばかりだろ？」
「うーん、そうねぇ……」
「《巻物》があれば、修得していない呪文を手軽に使えるようになるぞ」
「でも、魔術師じゃないと使えないんでしょ？　わたしは平気だけど、お兄ちゃんには関係ないじゃない」
「う……じゃあ、《魔化解除》はどうだ？　これがないと、呪いのアイテムがとんでもなく危険になるぞ」
「お兄ちゃん、呪いのアイテムなんて、見たことあるの？　わたしはないわ」
「じゃ、じゃあ、《発電》はどうだ？　これが便利なことは否定できないだろ？」
「うん、《発電》は便利よね。それは認めるわ。でも、こんなアイテムも見たことないのよねぇ」
「そりゃ、《発電》つきの便利なアイテムが、そうそう転がってるはずないさ」
「それが不思議なのよ。とんでもなく便利なのはわかりきってるんだから、魔化ができる人はみんな覚えて、どんどん作ればいいじゃない」
「そう簡単に言うけど、《発電》の必要エネルギーは500だぞ！」
「だからどうしたの？」

点上げたり、技能や呪文を３レベル高めたりといったことです。

この呪文はとても強力なので、魔化の判定に失敗したときの影響も強力です。術者と助手全員が、知力に１点と、ダメージ６Ｄ点を受けてしまうのです！　もしファンブルしたら、絶対的な破滅を招いてしまうでしょう。

必要エネルギー：2,000

### ●《ゴーレム》

命なき物体から忠実な従者や戦士を作り出します。ゴーレムは疲れることもなく、気絶もせず痛みも感じません。ゴーレムは作り主が言葉で出した命令に従います。他の者に従うよう命じることもできます。

ゴーレムは生命力がゼロになると壊れてしまいます。ゴーレムの作り主がかける治療呪文だけが、ゴーレムの傷を癒すことができます。

**クレイゴーレム**：体力15、敏捷力11、生命力13／20、知力８、移動力６、受動防御なし、防護点なし。

拳で１Ｄ＋１の攻撃。必要エネルギーは250。儀式は１週間。

**フレッシュゴーレム**：体力18、敏捷力12、生命力13／20、知力８、移動力６、受動防御なし、防護点なし。

拳で１Ｄ＋２の攻撃。武器技能12。必要エネルギーは300。儀式は２週間。

**ストーンゴーレム**：体力20、敏捷力11、生命力14／30、知力８、移動力６、受動防御２、防護点４。

拳で２Ｄ－１の攻撃。武器技能11。必要エネルギーは400。儀式は３週間。

**ブロンズゴーレム**：体力25、敏捷力13、生命力15／30、知力９、移動力７、受動防御３、防護点６。

拳で２Ｄ＋２の攻撃。武器技能13。必要エネルギーは600。儀式は５週間。

**アイアンゴーレム**：体力30、敏捷力12、生命力15／40、知力９、移動力６、受動防御３、防護点６。

拳で３Ｄの攻撃。武器技能13。必要エネルギーは800。儀式は５週間。

**クリスタルゴーレム**：体力20、敏捷力15、生命力13／20、知力９、移動力７、受動防御３、防護点２。

拳で２Ｄ－１の攻撃。武器技能15。必要エネルギーは800。儀式は６週間。

### ●《隠し金庫》

この呪文が封じられた物質は、見た目より内部が大きくなります。ポケット、引き出し、水差しなどに封じることができます。内部の大きさは、１kgにつき100立法センチです。エネルギーをどれだけ使ったかで、《隠し金庫》のなかの物体を荷重に数えたり数えなかったりします。

必要エネルギー：物体を荷重に数えるなら新たな容量１kgにつき100、荷重に数えないなら１kgにつき200。

## 制　限　呪　文

以下は、マジック・アイテムの効力を制限するための呪文です。

制限呪文を取り除くのは困難です。《命名》《解除指令》《対象設定》は、呪文そのものが取り除かれないかぎり効果は切れません。《限定》《連動》は除去しようとすると＋５で抵抗し、失敗するとかならずファンブルとみなします。すべての呪文が除去されるというような、なにか不都合な効果をＧＭが考えてください。

### ●《命名》

マジック・アイテムに魔法の名前を与えます。その名を知る者が使わないと効果を発しません。はじめて使おうとするときに名前を口にし、名を知っていることを示します。

必要エネルギー：400。品物に名前を書いてしまうなら200

### ●《解除指令》

《命名》の逆です。魔法の品物は《解除指令》を出されるまでは効力を発します。《解除指令》が口に出されると、次に発動するまで、あるいは１分間、封じられている呪文が働かなくなります。

必要エネルギー：400。解除指令の言葉を品物に書いてしまうなら200

### ●《限定》

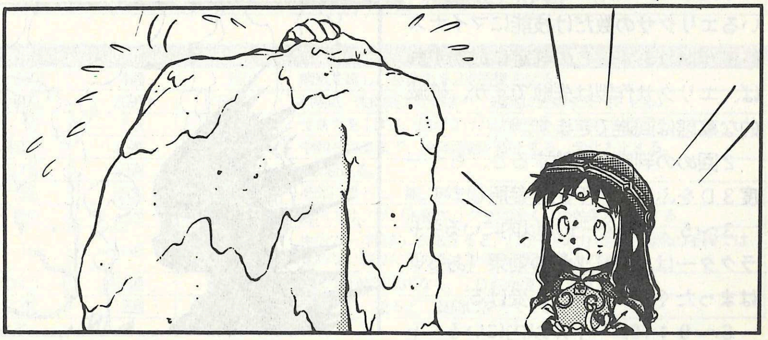
マジック・アイテムの効果の対象を限定します。対象は１人でも、複数でも、複雑な条件を満たすような人物でもかまいません。

必要エネルギー：200

### ●《水晶球》

《神託》の呪文の水晶占いを行うときに使います。最低でも直径５センチの傷ひとつない水晶球（1,000ドル）が１個、必要です。直径が7.5センチになると（5,000ドル）《神託》の技能レベルに＋１されます。直径10センチでは（20,000ドル）＋２されます。

必要エネルギー消費：1,000



「500ってことは、ひとりで作ると１年半かかるんだぞ！」
「……そっか。そう言われてみると、けっこうな日数よね。でも、100人で作れば５日でしょ？」
「100人の魔術師！　それも、みんながみんな《魔化15》と《発電15》を修得してないといけないんだぞ！」
「えーと、《魔化》は至難の呪文で、前提技能が『魔法の素質２』と、10系統の呪文……これはたいへんだわね」
「そんな魔術師が、そうそうたくさんいると思う？」
「いない……でしょうねぇ」
「だから、ごく基本的な呪文のマジック・アイテムでも、存在するだけで奇跡のようなものなんだよ」
「そっか……でも、そう言われて見直してみると、ダメージ＋３の武器がどんなにとんでもないかよく分かるわね」
「《鋭さ》＋３は、必要エネルギーが5000……人生20年ぶんぐらいの成果なんだよな」
「毎日毎日、ただ黙々と儀式を続けて……いざ判定でファンブルしたら、悲しいでしょうねぇ」
「そうして、また邪悪な魔術師が生まれるわけだな」

# 錬金術とエリクサ

錬金術によって産みだされるさまざまな魔法の薬品――エリクサも、マジック・アイテムの１種であるといえるでしょう。ただし、錬金術師には魔法の素質は必要とされず、呪文の知識もまったく不要です。

## エリクサの作り方

〈錬金術〉技能をわずかでも修得していれば、表に書かれているエリクサをすべて作ることができます（調合さえ分かれば）。

エリクサを作るには、必要なだけの費用を払って材料を手に入れ、必要な期間だけ〝煮こむ〟作業を行わねばなりません。その作業が終わったら、〈錬金術〉の技能判定を行い、うまくでき上がったかどうかを調べます。このとき、錬金術師が調合を暗記していないエリクサなら－２、まとめて大量に作ろうとしていたら、１服を越える１服ごとに－１の修正があります。

技能判定に成功したら、うまくエリクサができ上がります（クリティカルでも、特に効果はありません）。

判定に失敗すると、費用と時間はすべて無駄になってしまいます。ファンブルなら、もういちど技能判定を行ってください。このとき、作ろうとしているエリクサの数だけ技能にマイナス修正があります。この判定に成功すれば、エリクサ作製は失敗ですが、破滅的な事態は回避できます。

２回めの判定に失敗すると、もう一度３Ｄをふって、下記を参照します。

３～５：100メートル以内にいるキャラクターは、エリクサの効果（あるいはまったく逆の効果）を受ける。

６～９：10メートル以内にいるキャラクターは、エリクサの効果（あるいはまったく逆の効果）を受ける。

10～12：研究室が爆発する。

13～15：研究室が爆発し、錬金術師は３Ｄのダメージを受ける。

16～18：研究室が爆発し、錬金術師は６Ｄのダメージを受ける。

## 錬金術の研究室

エリクサを作るには、材料はもちろん、さまざまな器具も必要です。

火と水が使えさえすれば、エリクサの作製は可能です。ただし、この場合は技能に－１の修正を受けます。

一般的な設備を整えるには、1000ドルかかります。この設備で、技能に修正なくエリクサが作製できます。

より高度な研究室を使えるなら、技能に＋１の修正があります。そのような研究室を手に入れるには、5000ドルの費用がかかります。

文明レベルが６になると、精密な時計や冷蔵庫などが整った研究室が手にはいるようになります。価格は20000ドルで、技能に＋２の修正があります。

## エリクサの調合

錬金術師は、＜錬金術＞の技能レベルと同じ数だけ、エリクサの調合を暗記しています。ただし、１服の定価か
ドルを越える調合法は、錬金術師
ドの高位メンバー（地位レベル２
にしか知られていません。定価が
ドルを越えるエリクサの調合は、地
ベル３以上の錬金術師しか知りま

## エリクサの形

エリクサの形態には、次の４種
あります。

水薬：１服が人間１人ぶんで、
するとすぐに効果を発揮します。
に触れた状態で１日放置すると、
がなくなってしまいます。

粉薬：食べ物に混ぜたり、水に
して服用します。服用して２Ｄ分
効果が現われます。空気中に放置
もかなり長持ちし、１年で効果か
なる確率は50％です。

煙薬：小さな丸薬を燃やすと、
３メートルの範囲に煙が充満しま
煙を吸いこむと、２Ｄ秒後にエリ
の効果を受けます。煙を吸いたく
れば、生命力判定（不意をつかれ
ら修正－３）に成功しなければな
せん。なお、煙薬を作るには、書
ている費用と期間が２倍になりま
空気中に放置しておくと、１カ月
果がなくなってしまいます。

塗薬：肌に塗ると、ただちに効
発揮します。空気中に放置してお
１週間で効果がなくなります。



「錬金術って、鉛や鉄を金に変える方法のことよね？」

「言葉の意味はそうだけど、要するに、魔法の薬を作ることだよ」

「賢者の石を作って金を産みだす研究をしている錬金術師もいるのかしら？」

「まあ、世の中は広いから、いないとは言いきれないだろうな」

「でも、ここに書いてあるエリクサって、ほとんど魔法と同じような効果をもってるのばっかりね」

「呪文より効果が強烈で、持続時間も長いものが多いみたいだね」

「これって、いちどにいろんな薬を飲んでも大丈夫なの？　無敵と戦士と速度と筋力のエリクサを飲めば、お兄ちゃんもずいぶん戦えるんじゃない？」

「基本的に、複数のエリクサを飲んでもかまわないけど、ゲーム世界によっては
副作用が出ることにしても面白いだろう

「ルナルは？」

「それは……友野に聞いてくれ、友野

「まだ決まってないのね。そういえば
んな便利な薬があるなんて、一度も聞
ことなかったもんね」

「この記事を読んだら、だんだん出て
んじゃないかな、きっと」

# エリクサ表

**以下に、一般的なエリクサを紹介する。形態は、そのエリクサがどのような形態であるかを示すもの。水：水薬　粉：粉薬　煙：煙薬　塗：塗薬　全：４種のすべての形態。費用、定価は一服あたりのもの。定価は標準的な小売価格。**

## ●動物関係

| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| ドラゴン殺し | 煙 | 600 | 4週 | 1300 | 爬虫類に5Dのダメージ。 |
| 鳥制御 | 水粉塗 | 200 | 2週 | 550 | 3D×5分間、《鳥制御》ができる。 |
| 動物会話 | 塗 | 300 | 3週 | 850 | 2D分間、動物と会話できる。 |

## ●戦闘能力

| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 無敵 | 粉 | 1000 | 6週 | 2100 | 1D＋1時間、肉体に防護点3点。 |
| 耐久力 | 全 | 300 | 6週 | 1400 | 1D時間、疲労しない。その後、疲労で気絶する。 |
| 戦士 | 水粉 | 150 | 2週 | 350 | 1時間、敏捷力が1D点上昇。勇敢になる。 |
| 速度 | 水粉塗 | 200 | 3週 | 550 | 3D×4分間、移動力＋1。同時に3服まで効果あり。 |
| 筋力 | 水粉 | 100 | 2週 | 250 | 1時間、体力が1D点上昇。 |
| 盗み | 塗 | 300 | 3週 | 500 | 1時間、〈忍び〉〈登攀〉が＋1D。 |
| 荷役 | 水 | 200 | 1週 | 300 | 1D＋1時間、持てる重量が4倍になる。 |
| 指揮官 | 水 | 400 | 7週 | 1650 | 1D時間、〈指揮〉が＋4。 |

## ●敵対的

| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 醜悪 | 全 | 300 | 4週 | 1000 | 1D＋2時間、服用者への反応が−4。 |
| 狂気 | 全 | 100 | 1週 | 200 | 1D時間、《狂気》と同じ効果。 |
| 嫉妬 | 全 | 50 | 2週 | 400 | 1D時間、嫉妬心のかたまりになる。 |
| 利己 | 全 | 20 | 4週 | 750 | 1D＋1時間、他人のことがどうでもよくなる。 |
| 憎悪 | 全 | 125 | 1週 | 300 | 1時間、いつもは愛している者すべてを憎む。 |
| 恐怖 | 水煙 | 50 | 1週 | 225 | 抵抗に失敗すると恐慌に陥る。水薬は抵抗−4。 |
| 弱体 | 全 | 50 | 2週 | 400 | 1D時間（煙薬は1D分間）、体力が−3。4服まで効果あり。 |
| 好色 | 全 | 200 | 10日 | 500 | 1D時間、好色になる。 |
| 欲求不満 | 全 | 100 | 3週 | 650 | 1日間、すべての判定に−2修正。何服でも効果あり。 |
| 愚劣 | 全 | 150 | 2週 | 500 | 1D時間（煙薬は1D分間）、知力が−4。4服まで効果あり。 |
| 毒薬 | 全 | 100 | 2週 | 500 | 4D（生命力判定に成功したら2D）のダメージ。 |
| 老化 | 全 | 300 | 3週 | 825 | 1歳老化する。6時間以内なら中和できる。 |

## ●魔法能力

| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 防熱 | 水 | 300 | 1週 | 500 | 1D時間、ふつうの炎から身を守る。 |
| 変身 | 水粉 | 800 | 12週 | 3000 | 2D時間、動物に変身する。 |
| 飛行 | 水粉 | 500 | 10週 | 3000 | 1時間、飛行できるようになる。 |
| 霊気視覚 | 塗 | 200 | 4週 | 550 | 目に塗ると、1D分間、霊気が見える。 |
| 水面歩行 | 水粉 | 150 | 3週 | 700 | 3D×4分間、水面を歩ける。 |
| 透明 | 水 | 1000 | 16週 | 3000 | 1D×10分間、透明になる。 |
| 水中呼吸 | 水 | 50 | 5週 | 600 | 1D時間、水中で呼吸できる。 |
| 幸運 | 粉煙塗 | 200 | 6週 | 1300 | 2D時間、「幸運」の特徴があるのと同じ。 |

## ●治療関係

| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 健康 | 水 | 200 | 4週 | 750 | 病気を癒し、生命力を2点回復させる。 |
| 豊饒 | 水 | 1500 | 20週 | 6000 | 1時間、性的能力が高まり、確実に妊娠する（させる）。 |
| 治癒 | 水塗 | 50 | 1週 | 120 | 生命力を1D点（傷がなければ疲労を2D点）回復する。 |
| 活動停止 | 水 | 4500 | 25週 | 9000 | 中和されるまで、生体活動が停止する。老化も止まる。 |
| 若返り | 水 | 6000 | 50週 | 25000 | 1歳若返る。 |
| 再生 | 塗 | 300 | 20週 | 5000 | 患部に塗ると、腕、脚、指、耳、目などが再生する。 |
| 中和 | 水粉塗 | 250 | 2週 | 400 | 他のエリクサ（治療エリクサは除く）の効果を中和する。 |
| 睡眠 | 全 | 50 | 1週 | 120 | 生命力−4判定に失敗すると、(16−生命力)時間、通常の手段では覚めない眠りに落ちる。以後8時間は普通の睡眠。 |
| 復活 | 水 | 12000 | 50週 | 25000 | 死んで1時間以内なら、2D点回復して生き返る。 |
| 死人の口 | 塗 | 2000 | 12週 | 4100 | 死体の唇に塗ると、質問に答えてくれる。 |

## ●精神関連

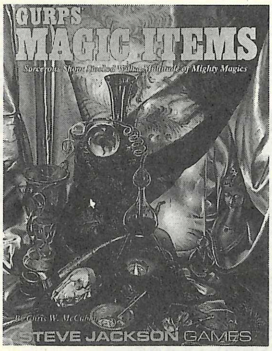
| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 予知 | 粉 | 200 | 10週 | 2000 | 人生の危機や転機について予知視できる。 |
| 記憶 | 水粉 | 400 | 6週 | 1500 | 1時間、1レベルの記憶力を身につける。 |
| カリスマ | 粉塗 | 100 | 3週 | 350 | 1D時間、反応判定のサイコロをよぶんに1D振れる。 |
| 知恵 | 水粉 | 600 | 5週 | 1500 | 1時間、知力に＋1D。 |
| 媚薬 | 全 | 600 | 3週 | 900 | 次に見た異性に恋する。中和できる。 |
| 泥酔 | 粉 | 100 | 3日 | 130 | ワインに混ぜて飲むと、気持ちよく1D時間泥酔できる。 |
| 友情 | 全 | 300 | 2週 | 550 | 1D時間（煙薬なら3D分間）、他人への反応が＋3になる。 |

## ●肉体能力

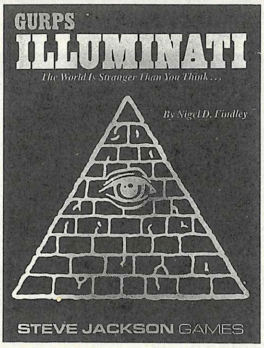
| エリクサ | 形態 | 費用 | 期間 | 定価 | 効果 |
|---|---|---|---|---|---|
| 視覚 | 塗 | 250 | 10日 | 450 | 3D×5分間、視覚判定＋6。2服で透明なものも見える。 |
| 音楽 | 全 | 150 | 4日 | 300 | 1D時間（煙薬なら2D分間）、音楽関係の技能に＋4。 |
| 聴覚 | 塗 | 125 | 1週 | 300 | 3D×5分間、聴覚判定＋6。 |
| 職人 | 水粉 | 400 | 4週 | 1100 | 1D時間、技術系技能が1D＋1レベル上昇。 |

# PART2 ガープスサプリメント情報

「さあて、これでルール解説はおしまいよね」
「マジック・アイテムのことは理解できたかな？」
「そうねえ、まあ、だいたい分かったかな」
「じゃあ、質問だ。魔法の杖に10点の専用パワーストーンをつけて、ついでに《火球》を封じこめ、自分にしか使えないように《命名》した。４人の助手とともにこの杖を作ったとき、完成までの日数は何日だ？」
「そんなにつめこんだら、ぜったいどれかファンブルするわよ。完成しっこないわ」
「……おまえの言う通りだよ。そりゃそうだけど……」
「だいたい、そんなものを作る暇があったら、それこそ《充電》式の《飛行》靴でも作ってる方がずっといいわ」
「……ちなみに、《魔法の杖》に６日、パワーストーンに40日、《火球》の魔化に160日、《命名》に80日の、計286日ということだ」
「５人がかりで１年弱……ご苦労さま、としか言いようがないわね」




◀ガープス／マジック・アイテムズ
マジック・アイテムのデータが豊富。読むだけで十分楽しめる。




▶ガープス／イルミナティ
アメコミ調のイラストをまじえ、「イルミナティ」のRPG化の方法を詳細に記述している。

「おまえのティッシュよりは意味があると思うけどな」
「ところで、ここは何のページなの？　雑談していればいいわけ？」
「おいおい、知ってるくせにとぼけるなよ。サプリメント情報って、でっかく書いてあるじゃないか」
「しょうがない、そろそろはじめる？」
「おっ！　自分からやろうと言いだすとは珍しいな」
「何でもいいから、サプリメントを紹介すればいいのよね？」
「なんか、嫌な予感がするなぁ」
「じゃあ、いくわね。わたしが紹介するのは『GURPS MAGIC ITEMS』っていうサプリメントよ」
「エフィ〜〜！　おまえは、このコーナーを、いったい、何だと思ってるんだぁ！」
「うふっ。じゃあ、はじめるわよ」
「こ、こら！　おれの言うことを聞いているのか……」

## ガープス/マジック・アイテムズ
**GURPS MAGIC ITEMS**
1990年発行　クリス W.マカビン著

この本は、その名前が示すように、マジック・アイテムを扱ったサプリメントなの。最初の方には、マジック・アイテムにまつわるちょっとした読み物があるわ。マジック・アイテムを手に入れる方法とか、魔化をなりわいとする魔術師たちの生活とか、さまざまなファンタジー種族とマジック・アイテムの関係とか、要はキャンペーンの中にどのようにしてマジック・アイテムを導入すればいいかを教えてくれてるわけね。

でも、このサプリメントの中心は、やっぱりマジック・アイテムそのもののデータよね。魔法の防具、盾、衣類、罠、治療用具、装身具、道具、違法なアイテム、乗り物、アンデッド用品、武器、パワーストーン、エリクサというように章が分かれていて、それぞれの章に具体的なマジック・アイテムのデータがずらずらずらずらずら……と書かれているわ。たとえばこうい
感じね。

★魔法の扇
絹ないし羽毛で作られた扇です。
ち主から数十センチ離れた空中に
よって、心地よい風を送ってくれ
呪文：《念動》の変化形
価格：10000ドル

★ステッドファスト
著名な刀匠の手になる名品です。
のブロードソードにはいくつもの
がなされています。《確かさ》《鋭さ》
速準備》《戻る武器》といったおな
の呪文だけでも充分に強力な魔剣
っているのですが、ステッドファ
はさらに、使い手の足場をしっか
安定させて、まったくファンブル
こらないようにしてくれます。17
も単なる失敗であり、ファンブル
参照する必要はありません。
呪文：《確かさ》＋２、《鋭さ》＋
《高速準備》、《戻る武器》、《謎の呪
価格：35万ドル

ね、おもしろいでしょ？　こう
サプリメントは、ゲームに役に立
けじゃなくて、読んでても面白い
いいわよね。五重丸でおすすめし
うわ。

「エフィ！　このページでは、サ
メントをふたつ紹介することを知
いるんだろうな！」
「あ、そうだっけ？」
「もう、ほとんどスペースが残っ
ないぞ！　どうすればいいんだぁ
「ほらほら、騒いでないで紹介し
いよ。お兄ちゃんならだいじょう

## ガープス/イルミナティ
**GURPS ILLUMINATI**
1992年発行　ナイジェル D.フィンドレ

スティーブ・ジャクソンの名作
ドゲームをＲＰＧするために作ら
このサプリメントは……とほほほ

# PART3 ルナルのマジック・アイテム

「さすがに3行じゃ、紹介は無理みたいね」
「わなわなわな……」
「ほらほら、そんなに怒ってないで、しゃきしゃき仕事を進めましょ」
「前回といい、今回といい、おまえってやつは……」
「えーと、次は、ルナル世界での特殊なマジック・アイテムをばーんと紹介しちゃうコーナーよね」
「だいたい、おまえが無駄口ばかり叩いているから……」
「あ〜、うっさい！　男のくせに、いつまでもうるさいんだから！　そんな兄に育てた覚えはないわ。過ぎたことはすっきり忘れて、もっと前向きになりなさい。お父さんも天国で泣いてるわよ」
「……そこまで言う？」
「で、ルナルのマジック・アイテムって、どうなってるの！」
「え、えーと、それはだな……」
「わたしが聞いた話では、ルナルで魔化呪文を修得できるのは、輪の月の信者であるウィザードだけってことだけど、ほんとなの！」
「あ、いや、ジェスタでも、武器や防具の魔化はしてるらしいぞ」
「それで、ガヤンなんかの神殿では、ウィザードを雇って必要なマジック・アイテムを作らせてるらしいわね！」
「そういう話だね」
「でも、ルナルでは誰でも呪文を使えるから、パワーストーンの需要がいちばん高くて、それ以外のマジック・アイテムはあまり一般的ではないのよね」
「そうそう」
「パワーストーンは、〈龍〉の肉体の一部を材料にして作られることが多くて、そうしたものは魔術師でなくても使うことができるのよね」
「はい、そのとおり」
「青い月や赤い月の神を信仰している高位の神官には、ステイタス・シンボルとして、神さまごとに決まっている特別なマジック・アイテムを授けられることがあるらしいわね」
「そうらしいね」
「で、それぞれの神ごとの一般的なマジック・アイテムを、これから簡単に説明するって話でしょ？　さあ、さっさと説明しなさいよ！」
「は、はい。(エフィが怒ると、真剣に恐いんだよな。そういえば、プリシラ母さんも、こんな感じだったなぁ)」

### ●ハード・ブレイカー

ガヤンの高位の神官戦士に授けられる強力な剣。上質のソードブレイカーに《確かさ＋1》と《物質硬化》が封じられています。《確かさ》で技能レベルが上がっているので相手の武器を折りやすく、《物質硬化》によって自身は滅多なことでは折れません。

ハード・ブレイカーはガヤンの儀礼用の剣でもあるので、柄や刀身に美しい装飾が施されているのが普通です。《確かさ》のレベルが＋2や＋3の逸品もわずかながら存在し、そのような剣には《命名》されていることが多いようです。

### ●リターナー

サリカの高司祭の中でも、特に舞いに秀でていると認められた者に送られます。これは《戻る武器》が封じられた上質のバトル・ファンで、投げて攻撃するのに最適です。さらに、特殊な《高速準備》も封じられており、閉じた状態のファンを一瞬で(準備なしで)開くことができます。ただし、開いた状態から閉じるには、準備が必要です。

サリカ神殿の重要な儀式では、神官が自由自在にリターナーを扱い、舞い踊る姿が見られるでしょう。

### ●自動ペン

ペローマの高司祭には、全員にこのペンが送られます。《筆記》が封じこめられたペンで、持ち主の言葉を自動的に書きとってくれます。

### ●神の記憶

ペローマの神殿には、かならず1つは置かれているマジック・アイテムです。《水晶球》には特別な《魔法の目》が封じられており、その水晶球の周囲の映像をすべて記録しています。使用者がエネルギーを消費すると、水晶球の中から周囲を見るような感じで、過去のできごとを見通すことができます。エネルギー1点で1分間、1週間以内のできごとを見ることができます。2点使えば、2週間以内のできごとを2分間です。どの時点を、どんな速度で見るかを指定してください(速度は、コマ落としのようなゆっくりしたスピードから、100倍の早送りまで、自由に調節できます)。

### ●ジェスタの守り

長さ2メートルの4本の金属棒に、特殊な《避難所》が封じられています。この金属棒をピラミッド型に組んで中に入り、エネルギーを2点消費すると、10時間のあいだ安全に休むことができます。雨や雪、風、虫、動物などから持ち主を守ってくれるのです。ただし、もっと強い力がかかると、組みあげた棒が崩れてしまい、防御効果はなくなります。

ジェスタの守りは、ふだんは神殿の宝物庫に保管されており、神殿からなにか使命を与えられた神官戦士に、一時的に貸与されることが多いようです。



**●ピースハンマー**

一般信者にも授けられるパリングハンマーに、特殊な《高速準備》が封じられています。このハンマーは、「受け」に使っても非準備状態になりません。しかも、1ターンに何回でも「受け」を行うことができます。ただし、攻撃に使うと非準備状態になることには変わりありません。

ジェスタの守りと同様、神殿から使命を与えられた神官戦士に貸与されることが多いようです。

**●シャストアの顔**

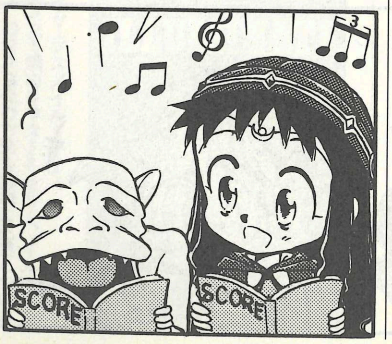
シャストアの高司祭の中でも、特に優れた吟遊詩人に送られます。この仮面には《完全幻覚》が封じられており、持ち主の思うがままに、顔が次々と変化します。シャストアの顔をかぶった吟遊詩人の1人芝居は、どんな大がかりな舞台演劇にも勝るといわれています。ただし、仮面であることは横や後ろから見るとはっきりわかるので、変装のために使おうと思ったらうまくスカーフなどでごまかさなければなりません。

シャストアの顔には、ときに《発声》も封じられていることがあります。この場合、声色も自由に操ることができます。

**●エリクサフレッシュ**

アルリアナの信者は、媚薬などのエリクサを神殿から安く手に入れることができます。そうしたエリクサの中でも、特に劣化しやすい水薬を保存するために作られた魔法の瓶です。

エリクサフレッシュの中に入れた水薬は、けっして劣化しません。それどころか、劣化によって効果がなくなってしまった水薬をこの瓶に入れて、エネルギーを2点消費すると、かなりの確率でエリクサがもとの効果を取り戻します。こうした効果はふつうの液体にも有効で、腐った水を飲み水に戻すといったこともできます。




エリクサフレッシュの大きさはさまざまですが、ほとんどは水薬1服ぶんのサイズです。ただし、中には《隠し金庫》で内側が大きくしてあるものもあり、何服ぶんもの水薬を保存することができます。

**●ラッキー・ダイス**

タマット信者の中でも、特に神殿への貢献（資金的な貢献が重視されます）が大きかった者に授けられる魔法のサイコロです。このサイコロは、ふだんはふつうのサイコロですが、いざというとき、持ち主に幸運をもたらしてくれます。

ラッキー・ダイスの持ち主は、1日（ゲーム内時間）に1回、自分がふった判定のサイコロのうち1個をふりなおすことができます。たとえば、1、1、6と出ているときに6の目のサイコロをふりなおせば、かなりの確率でクリティカルすることができるわけです。このサイコロは、「幸運」のエリクサを固めて作ったものだと言われています。

**●サウンド・ゴーレム**

リャノの高司祭に与えられます。このゴーレムは身長が70センチほどしかないフレッシュ・ゴーレムです。体力3、敏捷力11、生命力11／5、知力9、移動力2、受動防御なし、防護点なしという、実に非力なゴーレムで、戦闘にはほとんど何の役にも立たないでしょう。

サウンド・ゴーレムは、リャノの神官が演奏を行うときに、楽器で伴奏をしてくれます。どんな楽器を使うかは、授けられる時点で決めてください。また、持ち主と同じ声で喋ったり歌ったりできるので、1人で「合唱」することができます。ゴーレムは自発的な意思を持たないので、使い道は限られていますが、うまく使えばかなり面白いことができるでしょう。

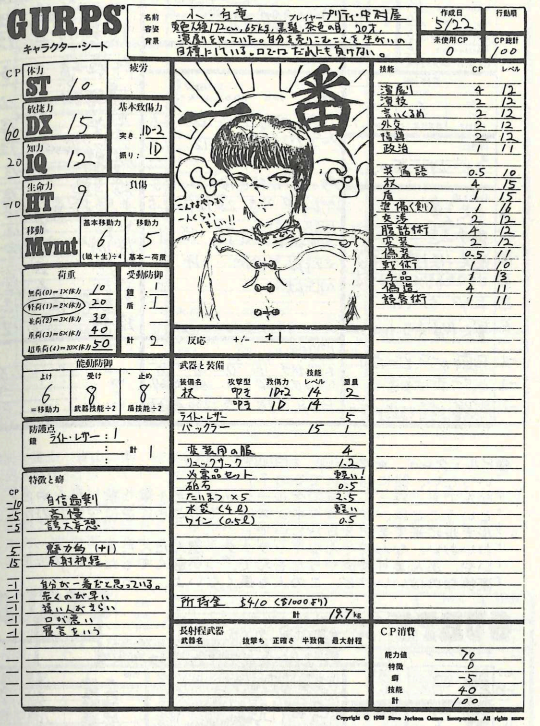
サウンド・ゴーレムはリャノの高司祭にもれなく授けられますが、なんらかの理由で壊れてしまった場合（戦闘に参加させたりすれば、すぐにそうなるでしょう）は、5000ムーナで新品を作ってもらえます（作製には1週
かります）。

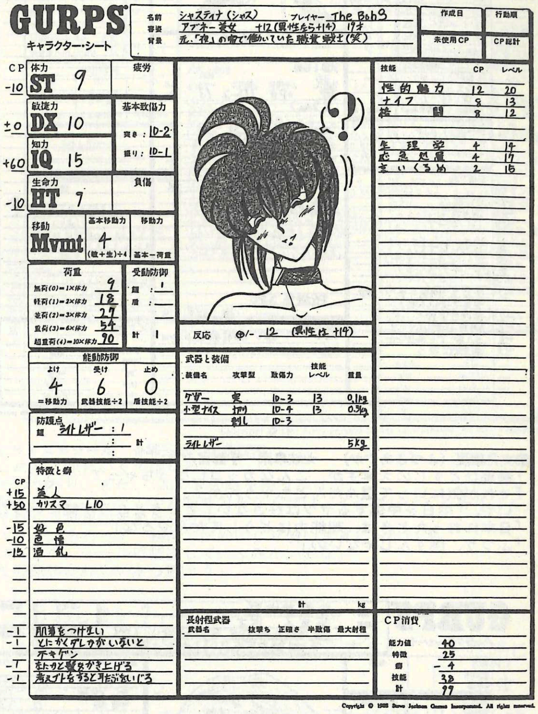
「これって、けっこう変なマジッ
アイテムばっかりね」
「そうか？　ガヤンのハード・ブ
カーはごくふつうの魔法の武器だ
「ふつうなのは、ガヤンだけじゃ
シャストアなんか変な仮面くれるの
「くれるって、まだもらったわけ
ないだろ？　おれも、はやくハー
ブレイカーを授けられる身分にな
いもんだよ」
「それにしても、こんな変なアイ
どうやって作ってるの？」
「神殿ごとに、何人かのウィザー
契約してるんだよ。ガヤン神殿な
当然、《確かさ》なんかを修得した
ばかり集まってるはずだ」
「ふーん。じゃあ、うまく頼めば
ントに《確かさ》を封じてくれた
するのかな？」
「ガヤン神殿に認めてもらえば、
るかもな」
「お兄ちゃんの剣に《作音》を封じ
かわりってのはどう？」
「何を言ってるんだか……とにか
今回もどうにか終わったな」
「小伝導、サプリメント紹介、ル
用のデータ、オリジナル・キャラク
ーっていうスタイルは、これからも
くの？」
「いや、次回からはもっと突っ込ん
ことができるぞ。なにせ、基本シス
ムが出てるはずだから」
「そういえば、8月末に発売というの
まちがいないのね？」
「まかせろ。完璧！」
「……なんか、すごく不安になっち
ったわよ。ホントにだいじょうぶ？」
「こればかりは確実だ。おれが主人
であるのと同じくらいにな」
「だから、そんな不安をかきたてる
うなことばかり言わないでよ」
「とにかく、次回はガープス関連の
事が大増ページになるぞ。Q＆Aも
じめたいから、質問の葉書もどんど
送ってくれ……と佐脇からの伝言だ
「はぁい。じゃあ、また会いましょ
ね。ばいばい〜」

タッタ&ニフトールが選ぶ

# ガープス・ルナル オリジナル・キャラクター展Vol.2

**今号からキャラクターシートを大きくして、文字をキチンと読めるようにしました。ということは、競争率がより高くなったということ。増ページを祈願しながら、応募、待ってます。**



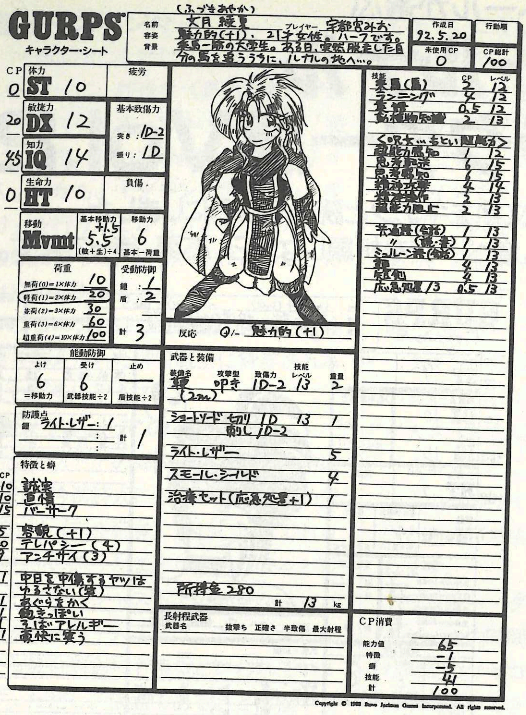




●小・白竜
★栃木県　プリティ・中村屋
「自信過剰タイプって、ついでとばかり高慢なヤツが多いよね」
「生命力９か……長生きはできへんやろな」
「敏捷力がむちゃくちゃ高いんだから、俺みたいに盗賊系技能を身につければいいのに」
「『こんなやつが１人くらい欲しい』って書いてあるけど、こんなヤツ、けっこうおるで」
「誰のことだろう……」

●シャスティナ（シャス）
★徳島県　山口城治
「いきなり俺のタイプ！」
「なんか、ニフトールが来ることを見こしたようなキャラやな」
「『好色』『酒乱』……俺の妹か？」
「そんなん、『カリスマ10レベル』ってのがスゴイ」
「頭がいいのに、ぜんぜん生かしてないとこも気にいったな」

## タッタとニフトール登場

「よっしゃ。ちょっと心配やったけど、このコーナーもちゃんと続いてるやないか。増ページして兄妹の領土を侵略する野望は果たせてへんけどな」
「ここがキャラクター展の会場か。なかなか派手でいいじゃないか」
「おっ、だれかと思ったらニフトールやんか。この仕事は、わいとラナークが担当やったはずやけど……」
「こんな面白そうなこと、見逃せるわけないじゃない。女性キャラクターを選ぶのは、この俺にまかせて」
「そうやないかと思ったわ。ところで、前回の募集のことはわかっとるんやろな？」
「『異世界から来た超能力者』だったよね？」
「そうや。ただし、前回の締切に間に合わなかったのもぎょうさん来とるから、最初の２人は特にテーマがなかった前々回の募集で送ってきたやつやな」
「あれっ？　キャラクター・シートがずいぶん少ないんじゃない？　前はもっとたくさん載ってたと思ったけど」
「前のはあんまり小さくて、ぜんぜん字が読めへんかったやろ？　それで今回は、このサイズにしてみたんや。紹介できる数が減ったのは勘弁してや」




●文月綾夏（ふづきあやか）　★岐阜県　宇都宮みお

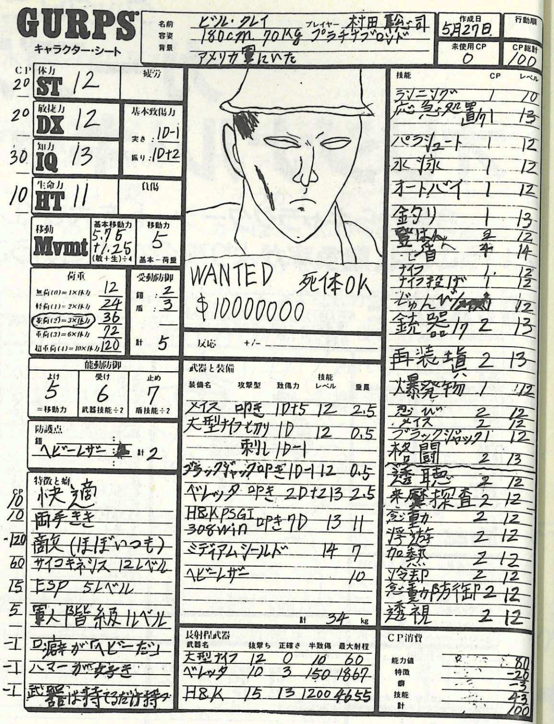
「乗馬ひとすじの大学生が、こんなカッコになっちゃって……」

「それが気にいって選んだんとちゃうんか？」

「いや、『中日を中傷するヤツは許さない』というところが気にいった」

「日本におったときは、超能力はどうしてたんやろな」

「ふつう、隠すんじゃないの」




●ビル・クレイ　★神奈川県　村田聡司

「いったい、誰に追われてるの？」

「なんでも、持ってた銃でゲルーシャの長老を撃ち殺したんやと」

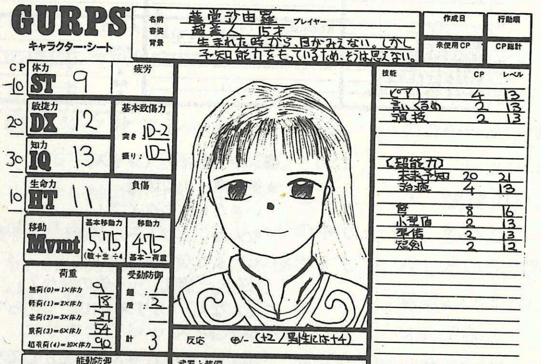
「ということは、サイコキネシスは、そのときに身につけたのかな」

「ルナルに来てまだ３日らしいで」

「おいおい、なんでそんなキャラクター選んだんだよ」

「いや、あんまり豪快やったもんで、つい選んでもたんや」

「豪快なのはいいけど、この人も長くないよ、ぜったい」




●藤堂沙由羅　★神奈川県　朝倉充

「目が見えなくて、平和愛好で、正直で、朴訥やねぇ」

「ルナルにはぜんぜん似合わんな」

「未来予知では、目が見えないのはカバーできないよね」

「いくら耳がよくても、クロスボウは撃てへんやろな」

「最初にルナルで命落とすキャラクターだろうね」

「あんがい生き残るかもしれへん」

「でも、どうやってクロスボウ修得したんだろう……」




●らんぐ・くらんぐR　★兵庫県　前田邦明

「この人、日本人だよね？」

「虎の穴で修業を受け、応仁の乱と湾岸戦争etc.に出没してるんやと」

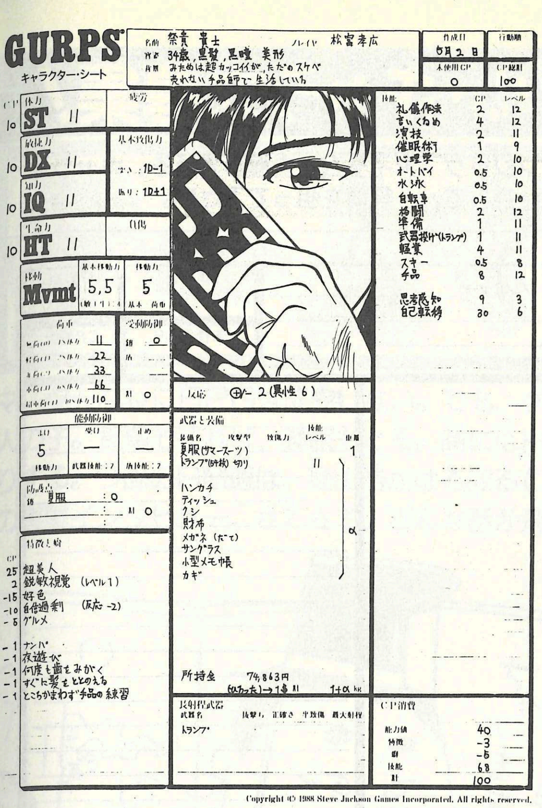
「タイムトラベラー？」

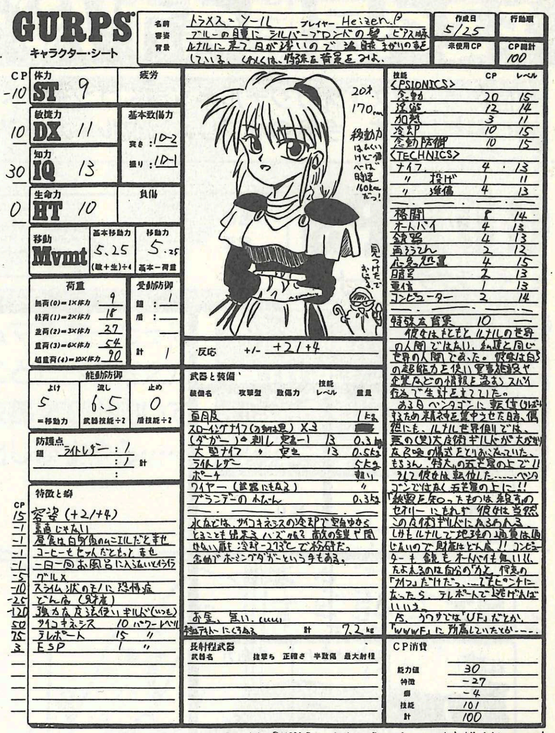
「そういうわけでもなさそうやな」

「で、なんで選んだの？」

「ここまでリアリティないとかえって実在しそうな気がしてけえへん？」

「するか！」




●祭貴貴士　★山口県　松富孝広

「男か……どうでもいいや」

「でも、こういうタイプが、いちばん生き残りそうな気がせえへんか？」

「うーん、自己転移ができるから、なんとかなるかな」

「超能力は、技能にもＣＰ使わんとあかんのやけど、大目に見たるわ」

「まあ、左の頁の連中よりは生きていけそうだよね」

「自信過剰やと、なにで命落とすかわからへんけどな」

●トラメス＝ソール　★埼玉県　田島理裕

「この娘、かわいくて強いね」

「そのかわり、また、120ＣＰの敵を持っとるで」

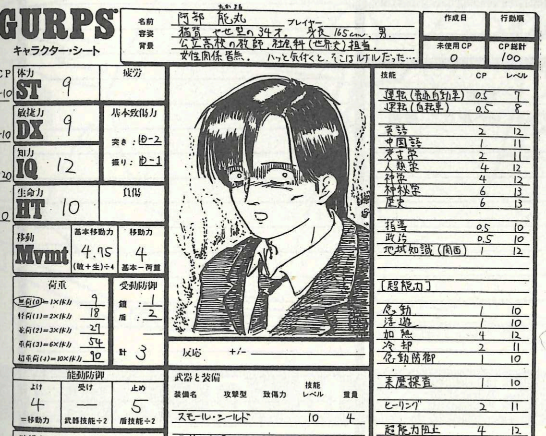
「敵をなくして、そのぶん超能力をなくせば、イイセン行くと思うけど」

「それじゃ募集の対象外やろが」

「そうか。あれっ？　超能力技能にＣＰ使いすぎじゃない？」

「ほんまや。ルールは把握してへんみたいやな」

「その割にかわいいから許そう」




●阿部能丸（たかまる）　★千葉県　箕田潤

「これはほぼ完璧じゃない？」

「能力値が弱すぎるけど、超能力者にするにはしゃあないとこかな」

「いつの日か完璧な超能力者になれるかもね」

「命があれば、の話やけどな。けど、確かに生き残れる可能性はありそやな。ほな、このキャラが一等賞ってことにしよか」

「文句なしだね。」

「もうおしまい？」

「ちゃんとキャラシートを見せようとすると、こんな感じになってまうんや」

「東京のしとろんさんとか、西宮の石ケ崎章さんとか、カワイイおねえちゃんがまだまだいっぱいいるのに……」

「弘前市の佐藤絵里子さんや、横浜市のMoleさんみたいに、ぎょうさんのキャラを送ってくれはった人もいるしな」

「これは、なんとしても増ページが必要だね」

「そこは、佐脇の努力次第やな」

「佐脇の努力……望み薄そう」

「ところで、次回はなんにする？」

「やっぱり、好色でカワイイ女の子がいいんじゃない？」

「そら、あんたの趣味やろ」

「佐脇も好きそうだけど……」

「まあ、それはいつでも別枠で募集しとくことにして、次回はマジック・アイテムに関係してるキャラがええやろな」

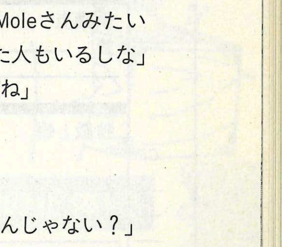
「じゃあ、ウィザードを募集する？」

「ウィザードはルールがはっきりしてへんからなぁ……そうや、『わたしのマジック・アイテム自慢』てことにしとこか」

「マジック・アイテムを自慢してるキャラの募集ってことだね」

「そうそう。ほな、よろしく頼むで」

「カワイイねえちゃんも待ってるからね～」




▶青森県　佐藤恵理子　佐脇のお気に入りイラスト!?

# キミの自慢のオリジナル・キャラ大募集！

次回のガープス・オリジナルキャラ・コンテストは「マジック・アイテムを自慢している」キャラを特に募集します。今号のサプリメンタル・ガープスを熟読して、一等賞を狙って下さい。

**GURPS®**
キャラクター・シート

名前 ________ プレイヤー ________
容姿 ________
背景 ________

作成日 | 行動順
未使用CP | CP総計

CP
体力 **ST** | 疲労

敏捷力 **DX** | 基本致傷力
突き：____
振り：____

知力 **IQ**

生命力 **HT** | 負傷

移動 **Mvmt** | 基本移動力 (敏＋生)÷4 | 移動力 基本－荷重

荷重
無荷(0)＝1×体力 ____
軽荷(1)＝2×体力 ____
並荷(2)＝3×体力 ____
重荷(3)＝6×体力 ____
超重荷(4)＝10×体力 ____

受動防御
鎧：____
盾：____
計 ____

反応 +/- ____

能動防御

| よけ | 受け | 止め |
|---|---|---|
| ＝移動力 | 武器技能÷2 | 盾技能÷2 |

防護点
鎧 ： ____
： ____ 計
：

特徴と癖
CP

技能 | CP | レベル

武器と装備

| 装備名 | 攻撃型 | 致傷力 | 技能レベル | 重量 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

計 ____ kg

長射程武器

| 武器名 | 抜撃ち | 正確さ | 半致傷 | 最大射程 |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

CP消費
能力値 ____
特徴 ____
癖 ____
技能 ____
計 ____

Vol.4



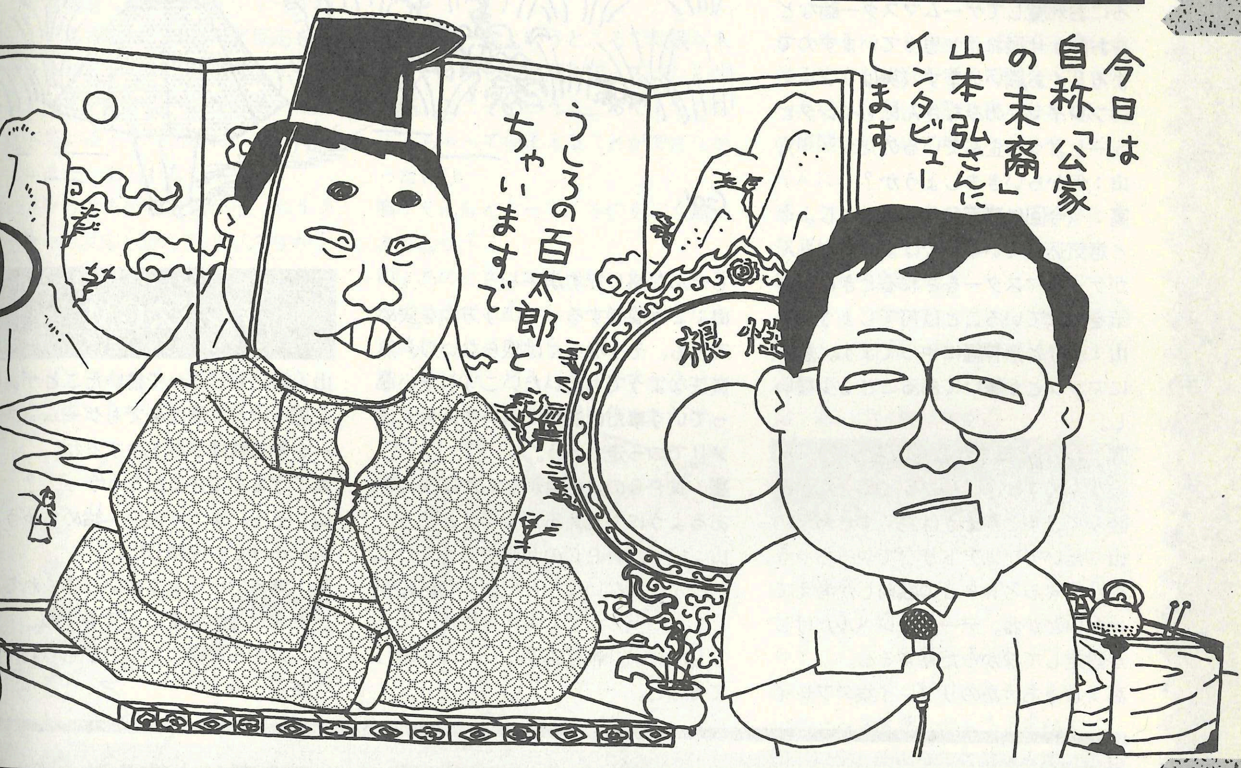
応募はこのキャラクター・シート（又はそのコピー）でつぎのあて先まで。〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビル
コンプRPG編集部『ガープス・オリジナル・キャラ・コンテスト』係

### 我ら、達人GMのもとに集わん！

# ゲームマスター道

マスターなしにRPGは成立しない。でも、ゲームマスターだって人の子。食事もすれば、睡眠もとる。時にはHなことだって考えたりする。今回のGM道は、高山浩がはるばる(?)京都まで出向いての直撃インタビュー。さてさて、どんな話が飛び出しますやら……。


AUTHOR & INTERVIEWER 高山浩
ILLUSTRATOR 中野豪
PRODUCED BY グループSNE


## 達人GM参上！

### 山本"準備しない"弘の正体！

ＲＰＧの世界で、こんな噂を耳にした。ゲームマスターの性格が、ゲームの進行に少なからず反映されているという噂を。これまでにこのコーナーに登場した、安田均、水野良、大貫昌幸といった達人ＧＭたちの話を聞いていると、その噂が真実であるような気がしてくるが、いかがだろうか？

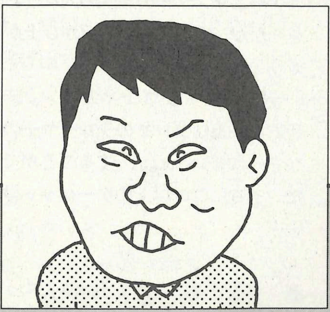
さてさて、達人訪ねて京都まで……。今回のゲストは、本号の『ロードス島戦記ＲＰＧ』リプレイ（134ページね）でも名ＧＭぶりを発揮してくれた山本弘先生だ。

学生時代に、ＳＦにかぶれて人生を踏みはずし、そしてＲＰＧにもかぶれて、今度はいったい何を踏みはずすのか……。

注目のインタビューの始まりだ！

**山本 弘のＧＭ履歴書**

『トラベラー』（ホビージャパン）や『メシアプログラム』（バンダイ）でＧＭを始める。その後、『クトゥルフの呼び声』（ホビージャパン）と出会い、とことんのめり込むことになる。



その後、『ソード・ワールドＲＰＧ』（富士見書房）のリプレイで達人ＧＭの座を確立させた。

## 達人は準備なんかしない？

**高山（以下　高）**：みなさん、高山は今回、京都にやって来ています。もちろん八ツ橋を食べるためでも、葵祭を見学するためでもありません。ソード・ワールドＲＰＧリプレイ集などで、その名ゲームマスターぶりを発揮されている山本弘先生にお会いするためです。

**山本（以下　山）**：どうも山本です。

**高**：今日は『ドラゴンマガジン』誌のリプレイを実際にプレイしているところにお邪魔してゲームマスター論などをお聞かせ願おうと思っていますのでよろしくお願いします（実はリプレイのプレイヤーのみなさんにもインタビューしようと企んでいるのだが……)。

**山**：何からいきましょうか？

**高**：（今回は真面目なＧＭ論にしようと意気込んでいる）ではまず山本さんがゲームマスターをされるときに一番気をつけていることは何でしょうか？

**山**：わりと無神経にやってます。意外にマップとか書いてあることも少ないし。

**高**：（え、と肩すかしをくらって）そうなんですか？　リプレイ集なんかを読んでますと、そうは見えませんが。

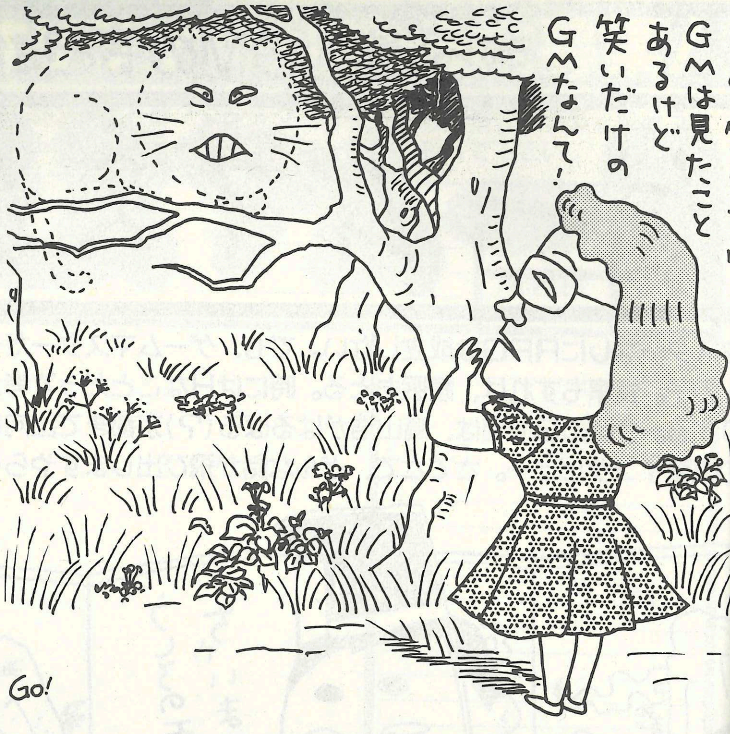
**山**：たいていはアドリブでやっちゃう。へたをするとＮＰＣの名前しか考えていないとかね。データはレベルだけしか設定してなかったりするし。

**高**：じゃあ、あのリプレイ集のプレイもそんな感じですか？

**山**：こう展開するっていう方向を決めてても、そうなるとは限らないし、無責任なようでもだいたいこうしたいなっていう事だけ決めておいて、あとはノリでつっ走ちゃう。

**高**：ＮＰＣの決め台詞なんかは決めてあるようにも見えるんですけど？

**山**：いや、ＮＰＣの台詞を決めてたことなんかはないな。とにかく台詞に関しては〝(笑)〟がつくものだけ拾ってたりして(笑)。情景描写なんかは省略してるけど。




## テレパスGM

**山**：前にもどこかで書いたことがあると思うけど、僕は今でもゲームマスターをする前はドキドキするね。

**高**：うまくできるだろうかって？

**山**：そう、すごく怖い。始めちゃうと忘れるけど、没頭して。

**高**：考えているようにいってくれるんだろうかとか考えるんですよね。

**山**：だから準備しないのかもしれない(笑)。

### 【証言その１】好きな文字は？　と聞かれて、アルファベットの８番めと答える

ゲームマスターの周囲の人々にお話をうかがって、真の姿を浮かび上がらそうというこのコーナー。

今回は、『ドラゴンマガジン』誌で連載されたリプレイのプレイヤーのみなさんにインタビューすることができた。まさにこれ以上のターゲットはない！

**高**：みなさんは今まで山本さんのゲームマスターでプレイしてきたわけですけど、何か面白い逸話なんかありませんか？（役に立つとか、ためになるとかじゃなくて、面白い笑えるというのがみそ)

**プレイヤー１（♀）**：山本さんといえば、やっぱり避けよう避けようとしてもあっちへ行ってしまう。

**高**：は？

**プレイヤー１**：だから、あ〜ゆ〜シーンに行ってしまうと……

**高**：（ピン！）あ〜！　人呼んで〝脱がせの山本〟ですね。若い女性キャラクターは必ず囚われて裸にされてしまうという読者サービス。

**プレイヤー１**：このままでは、まずいな、まずいなって思っていても、引き込まれるようにそうなってしまうんです。

**プレイヤー２（♂）**：女性プレイヤー、おっとキャラクターを裸にするときには、嬉しそうな顔してるもんな(笑)。

**プレイヤー３（♀）**：脱がされるほうは、そういうシーンは簡単にすませたいのに、マスターが事細かにず〜っと説明してたりするんです。

**高**：これもプレイヤーや読者を裏切らないという山本さんならではということにしておきましょう。

### 【証言その2】サトリの正体は山本弘だった……（今号「妖魔夜行」参照！）

女性キャラクターを脱がせる話で盛り上がってしまい、次の逸話を聞き出せたのは、30分ほど経ってからだった（笑）。

**プレイヤー2**：そういえば、山本さんならではの逸話がありますよ。昔、『クトゥルフの呼び声』のリプレイを雑誌に書いたとき、時間の関係でプレイより先に原稿を書いたらしいんです。でも、実際にプレイしてみると、まったく同じ展開になってたという……

**プレイヤー3**：プレイヤーを想定して書いてたそうで、完全に性格を読まれてんですよね。

**高**：じゃあ、プレイヤーはみんな、山本さんに人格を把握されているんですね。

**プレイヤー3**：うわぁ〜怖い。でも、このプレイヤーのこのキャラクターならっていう意味もありますから。

高：でも、プレイの前日に頭の中でシミュレートしてみたりしませんか？

山：それはするね。このプレイヤーだったらこういう反応をするんじゃないかって。

高：メンバーの性格を読むと……。

山：初心者だと反応は読めないんだけど、いつも遊んでいるメンバーは慣れている人が多いから、わりと常識的な反応をするわけ。

高：この人が困っているよと言えば助け、仕事があると言えば引き受けというぐあいですね。

山：（自信ありげに）プレイヤーがわかっている場合は、ほとんど反応を予想できるね。そういう意味ではゲームマスターとプレイヤーのなれあいで成り立っているともいえるね。本当に楽なマスターかもしれない（笑）。

高：シナリオを作る段階から、もうプレイヤーの反応を読んでいるんですか？

山：逆にプレイヤーの反応を読んで作ると、肝心なところでそれちゃうんだよね、サイコロの問題なんかで。実は『ドラゴンマガジン』誌の最終回なんだけど、僕としては悪役がＰＣを捕まえて危機一髪というところで救援が入るという美しい展開を狙っていたんだけど、ここぞというところで１ゾロをふっちゃって捕まえることができなかった（笑）。

高：そんなときって、ものすごく焦りませんか？

山：あのときは本当に焦った。だって、そのままだとキャンペーンがだらだらと終わっちゃうから。

高：それで、どうしたんですか？

山：その場で次の展開を作ったわけ。ようするに、もういちど悪役を追いかけるような状況を考えて捕まってもらった（笑）。実は小説を書くときも、先の展開をその場で考えながらやっているんだ。

高：ゲームマスターをやっているようなスピードで？

山：そりゃ無理だ。

高：そうですよね。それだけ速く考えてたら、友野詳ぐらい作品が出てますよね。

山：あいつは化け物や！



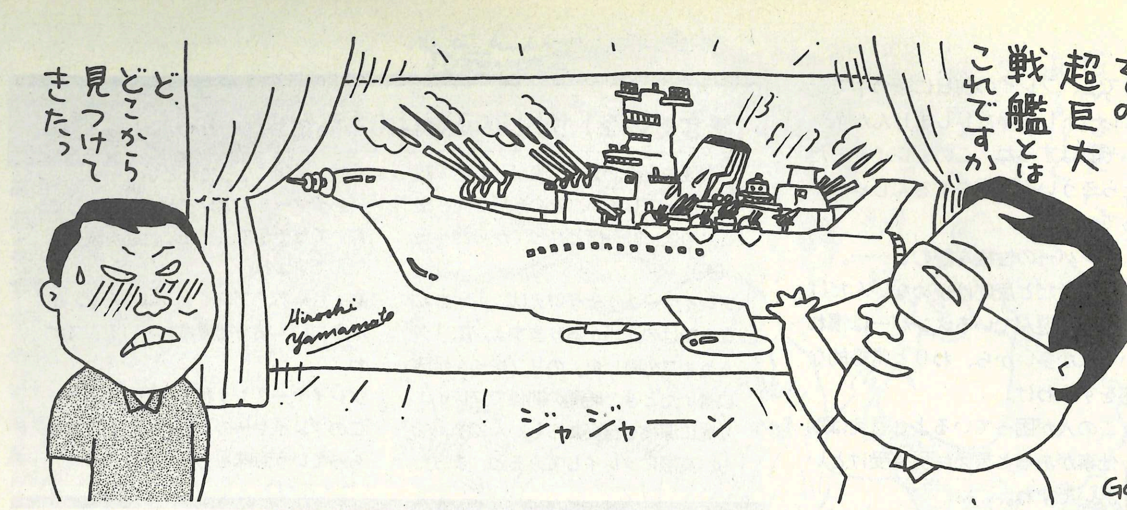

## GMの強権？

高：この問題に関しては賛否両論あるんですけど、話の都合でサイコロの目をごまかすかどうかっていう問題がありますよね。お話をうかがってますと、山本さんはサイコロの目をごまかさないゲームマスターのようですね？

山：いや、そんなことはなくて、ごまかさないとゲームが成立しないっていう場合に限ってごまかしてる。この間も、悪役のリーダーをＰＣが捕まえて逃げ出す予定の時に、プレイヤーが賢くてぜんぜんチャンスがなかったんだよね。だから、かなり強引に逃げさせた。このあたりはゲームマスターの特権だから。まあ、あまり使いたくはないんだけど。

高：マスター自身のサイコロならいいんですけど、プレイヤーの考えやサイコロの目は変えられませんよね。

山：それが一番の問題。僕の場合は、キャンペーンの先まで考えていないから、今回はむちゃくちゃになっても、




次回でつじつまを合わせりゃいいやと思ってやってるから、いったん成功させておいて後から対応策を考えることにしている（笑）。
高：そういった方法ですと、他人が作ったシナリオだと遊びにくいんじゃないですか？
山：う〜ん、勝手にいじれないからね。あまり他人のシナリオは遊ばないけど。
高：たとえばコンベンションだと、シナリオも他人の物だし、プレイヤーの性格もわかりませんよね。
山：コンベンションは辛い！　みんな何を言いだすかわからないし。
高：コンベンションに来られるみなさん、今度から山本さんをいじめないでください（笑）。
山：このあいだの大会で漫画家さん相手にプレイしたやつのリプレイが、この号に載ってるけど、あれはちょっと堅くなってる。『ドラゴンマガジン』誌のリプレイと読み比べると面白いかもしれないな。
高：では最後に山本さんのシナリオ作りについて教えていただけますか？
山：昔トラベラーで最初にシナリオを作った時にスケールを大きくして失敗して以来、スケールの小さなシナリオを作ることにしてる。スケールを大きくすると、自分が作った美しいストーリーを押しつけちゃうからね。
高：どんなシナリオだったんですか？
山：今でも思い出すと恥ずかしいんだけど、埋もれていた超巨大戦艦が復活するという話で……
高：どこかで聞いたことがあるような話ですね（笑）。
山：で、あたりの惑星を襲い出すんだけど、実は中央の電子頭脳には人間の脳が使ってあって、人間の意識を取り戻すために歌を聞かせてやるという設定だった……あ〜恥ずかしい！
高：それでどうなりました？
山：そのときのプレイで思い知ったのは、細かい設定までしても無駄ってこと。そのシナリオの時に、科学者の別荘まで作ったんだけど、プレイヤーが行ってくれなくて、まったくの無駄になっちゃったし、他にも星域をまるひとつ設定までしたという…。そんな細かい設定するよりはプレイヤーを自由に動かしていればいいと思った
高：話しづらいことまでどうもありがとうございました。

## 高山浩・今回の結論



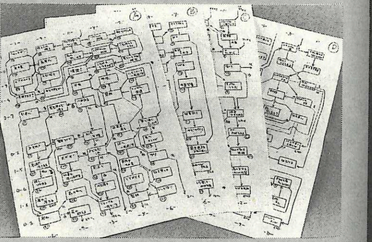
結局のところ、テーブルトークＲＰＧは本番が勝負。始める前にあれこれ悩んでみてもしかたがない。

プレイの時は、気分をハイにして気楽に遊ぼう。途中で山本さんが独り言のように言っていた「ようするにプレイヤーを裏切らない、プレイヤーの期待に応える」っていうのが肝心なんだなこれが。

## おまけ　１セット限定！　山本弘の究極のGM小道具

今回、山本先生ご推薦のＧＭ小道具はちょっと手に入りにくいぞ！　なにしろ１つめが「山本弘オリジナル・フローチャート作成シート」なんだから。このシートは四角い箱が縦５、横10に並んでいて、ゲームブックやＲＰＧの１人用シナリオを作る時に、この箱を矢印で結んでパラグラフをシャッフルしているのだ。これがあれば、１人用シナリオなどを作るときにずいぶんと楽になるぞ。

２つめはもっと手に入れるのが困難だ。だって山本先生が描いたイラストなんだから。ゲームの中で珍しい生き物や建造物が出たときに、イラストを見せて説明するそうだ。イラストも描けるマスターは挑戦してみたら？　ちなみに紙はコピー原箋を使うことが多いそうだ（コピーすると線が消えるからね）。



▲『ウォーロック』誌の'90年３月号に掲載された「ロストワールドからの脱出」の時に使ったフローチャート。マネして達人をめざせ！

# 安田均のRPG考証学

人気TRPGの歴史を概観し、老舗から最近作まで、
翻訳RPG12シリーズを徹底検証する。

TEXT 安田均
ILLUSTRATION 中野豪




## いま、翻訳RPGがおもしろい!

夏――遊びの夏、コンベンションの夏、ゲームの夏。

というわけで、今日もみんな元気にRPGしていると思うけど、さてどんなゲームで遊んでいるのかな?

えっ、もちろんソード・ワールドRPGだって? ああ、ワールド・ガイドが出て、背景世界もずいぶんわかりやすくなったからなあ。おっと、コンプRPGの読者なら、ロードス島戦記RPGやフォーチュン・クエスト、ダブルムーン伝説コンパニオンで遊ぶべきだって? いや、ごもっとも。それに、いちばん新しい力作、クリスタニアRPGだってあるしね。

もっと凝りたけりゃ、ワースブレイドとかパワープレイ、メタルヘッドなんかもある。ブルーフォレストやビーローズも根強い人気をもってるぞ。メイル・ゲームから発展したRPGというのもおもしろい。それに、この頃は、あとのコラムにもあるように、小さなゲーム会社から出るインディーズ・レーベルもかなり盛んになってきた。

こうしてみると、百花繚乱、テーブルトークはすごく順調に発展してるようで、とってもうれしい。

だけど、だけどね――このところぼくはちょっと残念な思いもしている。それは、テーブルトークを初期の頃からずっと発展させてきた、海外からの翻訳RPGが、少し粗末な扱いを受けてるんじゃないかということだ。

いや、翻訳RPGが低調ということじゃない。コンプRPGでごぞんじのガープスは、みんなの期待を受けていよいよ登場するし、ロボメカRPGの本家バトルテックも、出版が遅れていたけれど、つい最近お目見えした。ルーンクエストやウォーハンマーといった本格的なファンタジーRPGは、ファンの支持を受けて、堅調にシナリオやサプリメントが出続けている。

これからも、海外の話題作はシャドーランをはじめとして、いくつか紹介の予定に上がっているし、翻訳RPGがテーブルトークシーンに、いろんな意味で刺激を与えていくことはまちがいないだろう。

ぼくがちょっと困るなと思ってるの

### これから気になる翻訳RPG❶……………バトルテック

**さあ、リプレイキャラが大暴れ**

バトルテックをRPGで遊ぶには、絶対必要なメックウォリアーRPGがいよいよ登場する。メックの戦闘だけでも十分おもしろいゲームだけれど、RPG部分が入ることで、背景やキャラに厚みができて、ノリがよくなること受けあい。

また同時期に、RPGの進行がよくわかるようにと、『ドラゴンマガジン』誌連載で人気を得たリプレイも出る予定。さらに、『バトルテックがよくわかる本』も追って出るそうだから、ファンは安心だ。






は、そうした新しい作品のことじゃない。D&D®やトラベラー、T&T®、それに、いっときあれほど人気のあったゲームブックをもとにしたファイティング・ファンタジーRPG、あるいは、ちょっと凝っているけれども、質の高さでは保証付きのクトゥルフとか指輪物語RPGが、いまひとつ元気のないことだ。

新しい作品が注目をひく。これは当たり前のこと。しかし、いま上に書いたRPG群は、ちょっと前からあっても、RPGの中心にあるおもしろさをきっちりと押さえていて、なおかつ、シナリオやサプリメントが豊富。これからテーブルトークを始めようという人たちや、少しゲームがわかって、もっとおもしろく楽しんでみようという人には、最適の作品たちなのだ。新しいタイトルだけに目を奪われて、こんなRPGの宝庫を見逃すのは、実にもったいない。

それにRPGは普通の小説や映画とちがって、単発のものをつぎつぎ楽しむという方法では、すぐに飽きがくる（というより、本当に楽しんだことにはならない）。

そうしたやり方が、分野の命を縮めるというのは、特にゲームでは、これまでいやというほど起こっている。誤解をおそれずいうなら、ウォーゲーム、ゲームブック、カードゲーム、どれも新しいタイトルを出すことだけに業界がきゅうきゅうとして、せっかくの楽しみの広い分野が成熟しかける前に、刈り取ってしまったきらいがある。

最近のビールだって、スーパードライがヒットした後、新しいレーベルばかりが出て、結局全体の消費量は落ちてしまったらしい。なんか、あほらしい競争だね。

そうしたことを考えるなら、ここはひとつ、いまのRPGの発展のもとになった翻訳RPGを、初心者や中級者は、もっと遊んでもいいんじゃないかという気がする。

かくして、今回は〝テーブルトークをもっとふか〜く楽しむために、翻訳RPGを検証してみよう〟というわけ。では、はじめようか。

まず、これまでに出て、フォローもいちおうされている翻訳RPGを、最後にずらっと表にしてみたけれど、すごい。

何がすごいかというと、むこうで代表的な作品となり、いまもなお健在なRPGは、この表にほとんど網羅されているからだ。未紹介なのは、ウエストエンド・ゲーム社のものくらい。さすがに翻訳大国の伝統というべきかな。

それに、出たときは話題になっても、すぐに消えてしまったという泡抹作品がほとんどないこと。これも出しているところの確かな目を感じさせる（だから、ここで取り上げようとしてるんだけどね）。

このうち、テーブルトークにまだ慣れていないという人のとっかかりには、ファイティング・ファンタジーとT&T®がいちばんいいだろう。

**ファイティング・ファンタジー**（みんな『火吹山の魔法使い』の名前は聞いたことがあるだろう？）はゲームブックという形式で、RPGの楽しみ方や雰囲気を、すごくわかりやすく伝えてくれる。これを1人で遊んでみてから、『タイタン』や『アドバンスト・ファイティング・ファンタジー』といったテーブルトークに入れば、ファンタジーRPGの世界がどんなに広がりを持っていて、どんなに奥深いかすぐにつかめてしまう。そうなれば、ゲームマスターやプレイヤーをするときに、あまりとんちんかんなことをしなくなるぞ。

**T&T®**はゲームとしてのRPGのおもしろさを、てっとりばやく、ダイナミックに伝えてくれるので、これも初心者にお勧め。戦闘の時の有利不利や魔法をいかに使うか、キャラクターの特徴は、なんてことが、自然に覚えられる。これも1人で遊べるソロシナリオがいくつも出ているから、それらをやってからゲームマスターをすると、いろんなおもしろい遊び方ができるはず。

RPGを遊んでいるというのなら、ぜひ一度は通過してほしいのが、D&D®とトラベラーだ。

**D&D®**はテーブルトークの元祖。ひとことでいって、RPGの基本的なおもしろさはすべてここに詰まっているから、何回か遊ぶととりこになると思う。もっと詳しく遊びたいという人には、アドバンストD&D®という、一生離れられなくなりそうなゲームもある。今後しばらく新作があまり訳されそうもないので、これを機会にまだの人はぜひためしてほしい。むこうじゃ、すごい広がりをもっているのに、残念だ。

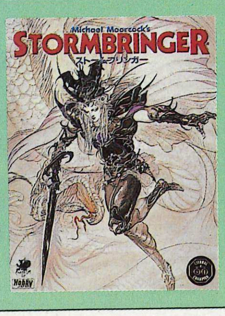
**トラベラー**は冒険ものやSFものの好きな人は、ぜったい一度はやるべし。メガトラベラーがいまは主流の展開になってるけれど、ぼくはトラベラーか

## これから気になる翻訳RPG② ストームブリンガー

### マルチバースに再展開はじまるか？

本体ルールが出たまま、サプリメントが4年間に1冊だけという、なさけない展開だったストームブリンガー（それでも、売れ続けているのだ。こら、怠慢翻訳者出てこ〜い）。

向こうでは、クトゥルフと並んで、このところサプリメント類の出版が非常に活発になってきている。それに、懸案だったマルチバースRPGもそろそろ出るそうで、日本でも再展開が期待されるところ。近作〝デーモン・マジック〟をみんな買おう。



らはじめるのがいいと思う（昔はむずかしかったかもしれないが、いまなら普通のＲＰＧだ）。ゲームがない？　メーカーさん、なんとかしてよ。なんてったって、日本ではじめて紹介されて、あれだけヒットしたＲＰＧなんだぜ。

**クトゥルフ**もいちどひきずりこまれたら、なかなか抜け出せない傑作ゲームだ。ルールはルーンクエストなんかと共通の部分も多いから、そんなにむずかしくないはず。ＲＰＧが雰囲気のゲームだということが、こうしたものを遊んでいたら、自然とわかるはず。それが、楽しみを長続きさせることになるんだけどね。

**指輪物語ＲＰＧ**は、けっこうルールが多いけれど、なんといってもファンタジーの古典であり、ＲＰＧのもとといってもいい『指輪物語』を原作にしたゲームだ。ファンタジーが好きという人には、こたえられないはず。また、これに近いもので、圧倒的なルールの多さを誇るロールマスターというのもあるから、興味のある人は参考にしたらいい。

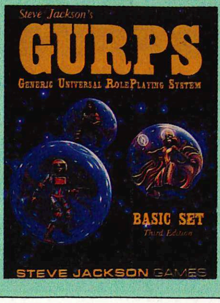
で、最後にいま順調にフォローされているのが、**ルーンクエスト**と**ウォーハンマー**。これらは向こうでも完成され、定評のある正統派ファンタジーＲＰＧだから、安心して、楽しんでほしい。ルーンクエストは、新たに日本版の展開が始まったし、ウォーハンマーは究極の〝混沌〟ソースブックが控えている。じっくり遊ぶには最適の作品だ。

## これから気になる翻訳ＲＰＧ③ ……………… ガープス

### まずルナルに注目。翻訳は？

ガープスのベーシック・ルールがようやく出る。小説のルナル・サーガも展開されだしたし、いよいよ始動という感じ。

だけど、ベーシック・ルールだけだと、慣れたゲーマーしかまだ遊べないはず。皆さん、もうちょっと待って。年末には待望のルナル・ガイドブックが出て、その後もガープス・マジックがすぐに続く予定（原稿は上がってます）。これで、きみも思う存分、ルナル世界で活躍できるよ。




※カバー写真は米国版のものです

## 翻訳RPG一覧表 サプリメントも完備！ オイシそうなものばかりだぞ！（作品発表順）

| ゲーム名／会社名 | 解　説 |
|---|---|
| トラベラー<br>メガトラベラー／ホビージャパン | トラベラーはボックスで、本体ルールを含めて、10点以上出ているが、今は絶版らしい。ゲーム店にまだ在庫が残っているかも。これで〝宇宙船サジタリウス〟みたいな冒険をしたら楽しいぞ。メガトラベラーは健在で、その上級版。とはいっても、トラベラーと背景宇宙は変わっていないから、同じような冒険が楽しめる。 |
| ファイティング・ファンタジー／東京創元社<br>アドバンスト・ファイティング・ファンタジー／社会思想社 | ゲームブックのヒット・シリーズをテーブルトークにしたという変わり種。それだけに遊びやすい――というより、初心者が、むりなくゲームマスターに入っていけるような構成にしてある。ゲームルールにあまり深入りせずに、RPGを楽しんでいきたいのなら、これと姉妹篇の『タイタン』『モンスター事典』がお勧め。 |
| ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ、<br>アドバンスト・ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ／新和 | 遊び始めるのなら、Ｄ＆Ｄから。赤箱のベーシック、青箱、緑箱と順にレベルを上げていける。このあたりまでマスターしたなら、アドバンストＤ＆Ｄに進んでも、楽にこなしていけるだろう。向こうじゃ、いろんなテーマに無数といっていいほど広がっているRPGの王者。一度は遊んでほしい。ただし、ベーシックの改訳を望む。 |
| 007ジェームズ・ボンド／ホビージャパン | 本体ルールとシナリオ１点で、出版が打ち切られた惜しむべき作品。向こうで原作の版権切れが起こり、出せなくなったということだが、ヒーローポイントなどルールは斬新ですばらしいものだった。また、原作ものRPGとしての皮切りでもあり、いまでも通用するおもしろさを秘めている。ゲーム店の在庫にでもないかなあ。 |
| クトゥルフの呼び声／ホビージャパン | くせになるRPG。好きな人は好きだが、いやがる人もけっこういそう。だけど、とてもRPGになりそうもないホラーという分野をおもしろいゲームにしてしまった功績は、いくらほめてもほめたりない。最近は、この作品の影響で、ホラータッチのRPGが増えてきた。ファンタジーに飽きたときには、ぜったいお勧め。 |
| 指輪物語RPG<br>ロールマスター／ホビージャパン | 原作をいちばん緻密にRPG化したものといえば、この作品になるのだろう。もとの小説だけでなく、他の地域まで、詳細に作っていく手法は、トールキンの言った〝葉っぱ１枚おろそかにしない〟を継承しているようで、頼もしい。ロールマスターはほとんどデータのかたまり。資料ソースにはいいけど、遊ぶのはちょっと……。 |
| トンネルズ＆トロールズ、<br>ハイパー・トンネルズ・アンド・トロールズ／社会思想社 | 文庫RPGという、思いもかけない形式で登場し、一時期はRPG入門のバイブルだったＴ＆Ｔ。いまはその座をソード・ワールドに譲っているが、わかりやすさ、ゲームとしてのおもしろさは、依然として一級品だと思う。これに背景世界を自分でくっつけていくのも、RPG上達の道だ。さらに詳しいハイパーＴ＆Ｔにも注目！ |
| ルーンクエスト／ホビージャパン | いつまでも熱狂的なファンの絶えないカルト・ゲーム。これだけバージョンが変わると、普通プレイヤーが悩むものなのに、見捨てられず、どんどん出ている。最近はルーンクエスト'90という形で、よりわかりやすい日本バージョンが展開されだした。慣れない人はこちらから入る手も。しかし、やがては本体に進んでいってほしい。 |
| ストームブリンガー／ホビージャパン | 原作小説が好きな人も多いだろう。RPGの方は、Ｔ＆Ｔを作ったケン・セント・アンドレの作だけに、魔法を中心に原作をもっと誇張してあって、かなり過激。入門用とは言えないが、雰囲気のあるおもしろいシナリオを作りやすいし、プレイヤーの凝ったノリも引き出せる。ぼくの好きなRPGのうちではかなり上位に入る。 |
| ウォーハンマー／社会思想社 | 最近では純粋な意味で、唯一の翻訳RPG。その雰囲気には、ヨーロッパらしさが溢れかえっていて、たしかに日本人にはなじみにくい点もあるだろう。だけど、データは多いけれども、わかりやすいそのルールといっしょで、この雰囲気――特に混沌――に慣れるとたまらなくおもしろい。小説とのリンクでもゲームを楽しめる。 |
| バトルテック<br>メックウォーリアー／富士見書房 | バトルテックはRPGというよりも巨大ロボットの戦闘を楽しむボードゲーム。それを使ってドラマを楽しむRPGがメックウォリアー。まずボードゲームから入ってほしい。ルールがはっきりしていて、自分のカスタム・ロボットを作れたりもするし、遊びやすく熱中できる作品。これも小説を同時展開している。 |
| ガープス・ベーシック／角川書店 | ガープスというのは、どんなジャンルのRPGでも、ベーシック・ルールにちょっとした工夫をするだけで遊べますよ、という汎用RPG。だから、自分で作りたいRPGなんかがあったときに、それをデータ化して当てはめると、すぐにできてしまう。日本では例として、オリジナル・ファンタジー〝ルナル〟を展開中。乞うご期待。 |

註）『混沌の渦』『モンスター・ホラーショウ』『ドラゴン・ウォーリアーズ』『幻のユニコーン・クエスト』のような単発のRPGは、表に含めていません。

問い合わせ先一覧●ホビージャパン／TEL.03-3354-9341　●東京創元社／TEL.03-3268-8231　●社会思想社／TEL.03-3813-8101　●新和／TEL.03-3861-8983　●富士見書房／TEL.03-3222-1545●角川書店／TEL.03-5228-1731

夏に向けての新作RPG&サプリメントを徹底解析!

# 健部伸明の RPG EXPRESS

プールが恋しい今日このごろ。いよいよ夏休みに突入だ。でも、レビュアーには〝夏休み〟などという単語は存在しないのだ。今号は、暑さに負けないように増ページして新作ゲームととっくみあってみたいと思う。ヨロシク!!

## ついに上陸、なんでもできるRPGシステム!

| ガープス・ベーシック |
|---|
| ●汎用RPG<br>●価格未定/9月発売 |
| 角川書店 TEL.03-5228-1731 |

アメリカはSTEVE JACKSON GAMESが出している大作RPG『ガープス』がついに翻訳される。本誌の読者でガープスを知らない方はおそらくいないだろうが、立ち読みをしている諸君のためにも、簡単に紹介しておこう。

GURPSとは「包括的で汎用的な(Generic Universal)ロールプレイシステム(Roleplaying System)」の略だ。簡単にいうとなんでもできるRPGといえばいいだろうか。つまりあらゆるワールドにおいて、同じシステムでゲームができることを目的に作られたものなのだ。シリーズは、キャラクターの作成や判定など一般的なことが書いてある基本ルールブックと、それぞれの背景世界用の追加ルール&設定集であるサプリメントとに分かれている。

今回翻訳されたのは、そのうちの基本部分。名づけて「ガープス・ベーシック」なのだ。文庫で500ページを越える大作で、キャラクターの作成、成功判定、戦闘、魔法、動物、ゲームの世界といった章にわかれている。文庫という宿命上、表が見にくいとか検索がしづらいとかいう側面もあるが、片手で、電車の中でもどこでも読めるということと値段が高くない点は大歓迎である。

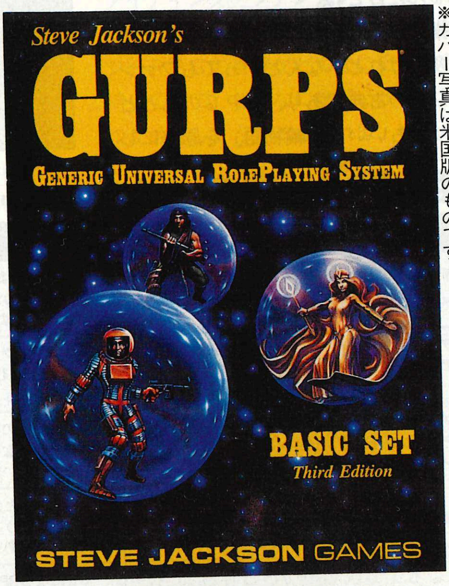
英語版のBASIC SETにあって今回割愛されたのは、車両戦闘、超能力などのより一般的でないルールおよび、ゲーム・マスター向けのマスター術やシナリオの作り方といったところ。いわば上級ルールといえる部分なので、なくてもそれほど問題はない。もっともおそらくこの部分も、いずれは日本語で読める日が来るはずだ。

GURPSの魅力のひとつはキャラクターを自分で自由に作ることができるということだ。

基本的には100点のCP(キャラクターポイント)を使って、能力値や技能をとっていくのだが、そればかりでなくさまざまな特徴をつけることができる。これが実に多種多様で〝長命〟〝両手きき〟〝暗視〟などの有利なものだけでなく〝恐怖症〟〝けちんぼ〟〝肥満〟などの弱点もある。性格の長所や短所はロールプレイにも役に立つ。

もちろん弱点をとるとCPがいくらかもらえてお得。なかには〝正直〟や〝名誉を重んずる〟なんて弱点もある。「まじめなキャラクターは損をする」なんてことはよくあるが、GURPSではちゃんと得をするようになっているのだ。

もちろんこの「ベーシック」のみでは、世界設定や具体的なモンスターなどのデータがない。自分で全部作っちゃうぞというパワフル派ならこれで充分なわけだが、そこまでする時間も根性もないという方もいらっしゃるかと思う。しかし心配御無用! 続けて日本語版のサプリメント「ガープス・マジック」と、本誌でもおなじみの「ガープス・ルナル」がお目見えするのだから。華麗なる魔法世界での冒険を、充分に満喫してくれたまえ。




※カバー写真は米国版のものです

そのほか、アメリカではすでに100を越すサプリメントが出ている。『コナン』などの原作ものや、SF、サイバーパンク、西部劇、特殊部隊もの、中世の日本や中国、格闘技、モンスター集など、あつかっている分野も幅広い。ガープスの真の魅力は、この幅広さにあるのだ。日本ではこれらの翻訳と同時に、オリジナル・サプリメントの展開が予想される。いつか『サイレントメビウス』や『アルスラーン戦記』や『摩陀羅』なんかも、ガープスで遊べる日が来るかもしれないぞ!

## 今宵われら、ふたつの月のもとに集わん

**ダブルムーン伝説**
**サプリメントブック**

●ファンタジーRPGサプリメント
●1400円（税込）／発売中
角川書店　TEL.03-5228-1731

本誌でもおなじみの『ダブルムーン伝説』のテーブルトーク第２弾が発売された。今回も基本ルールブックと同じく、Ｂ５判のムックタイプである。

ユウルたちに続くこのシリーズ３番目のパーティが進行役をつとめており、ワールドガイド、エキスパンジョン・ルール、リプレイ、シナリオ、データ集およびシート類という構成で、３本目のシナリオは前作と同じく袋とじだ。

ワールドガイドは20ページほど。ダブルムーンの背景世界について、ふんだんに地図を使って解説されている。ことさら詳しいというわけではないが、必要なところをうまく押さえてあり、マップの見やすさもあって使いやすい。ユーザーがオリジナルな設定を加える場合にもすんなりいくだろう。巻頭にカラーのワールドマップもついている。

エキスパンジョン・ルールでは、まず基本ルールの不明点をＱ＆Ａではっきりさせている。前作は、初心者のためにだんだんルールがグレードアップしていくという構成だったので、ややまとまりに欠け、はっきりしない点もいくつかあった。二刀流や攻撃回数の問題などで頭を悩ませた方もいることだろうが、今回のサプリメントではきちんと説明されている。

Ｑ＆Ａにつづいて新しいクラス、魔法、ＮＰＣ、モンスター、アイテムの追加データがズラリと並んでいる。ただ、狩人や祈禱師といった新クラスや、それにともなう新魔法を導入するのはいいのだが、３レベル以上の魔法がない。レベルが上がりきってしまったキャラクターへのフォローが欲しかった。

リプレイはマスターとプレイヤーとキャラクターの同時進行というちょっと変わったものである。ゲームを分解してわかりやすく説明しようとしているわけだ。そのほかマスタリングやシナリオの作り方など、デザイナーの長い経験からのアドバイスはありがたい。

COMP/COLLECTION




コンセプトはオーソドックスなファンタジーゲームだが、ＲＰＧになじみのないユーザーにわかりやすく伝えようという工夫があちこちにある。これからも続編を出し続けて、末長く遊べるゲームに育ってほしいと思う。

## きわめて簡単なおもちゃ箱、でも奥は深いぞ！

**聖珠伝説パールシード**

●ファンタジー・アクトロール・ゲーム
●3800円（税別）／発売中
ツクダ・ホビー　TEL.03-3843-1130

冒険企画局のわきあかつぐみと伏見健二がタッグを組んでデザインした、入魂の入門用ＲＰＧ。とりあえず箱を開けてみると、中にはルールブックとシナリオブックが１冊ずつ、６面体ダイスが４個はいっている。しかしこのゲームはただの簡単ゲームではない。

キャラクターには能力値もないし技能もない。クラスが「戦士」「盗賊」「魔法使い」「僧侶」と４種類あり、あつかう数字もＨＰとレベルだけ。ただし性格を３つランダムに決定する。たとえば「思慮深く、クールだが、さみしがりやの戦士」などとなる。性格はレベルが上がると少しずつ変化していく。まさに人間的成長というわけ。

戦闘は「コンバットマトリクス」という、いわゆるクリティカル表だけを抜きだしてきたものを見ながらダイス２個を１回振る。結果は「いいぞ！　４ダメージだ」「確かな手ごたえだ。６ダメージ」など、必ず形容詞がつく。

このゲーム、すべてがこんな感じだ。魔法もモンスターもその他の行動の判定もアイテムも、すべてマトリクスという表を参照して結果を導く。

ルールはいたって簡単、数字はほとんどない。そのかわり、サイコロを振るたびに、とにかくその様子を表わす「ことば」がついてくる。モンスターや〝しゃべる剣〟が、戦闘中にいうセリフが、ルールで決められている初めてのゲームだろう。

つまり、これは会話を楽しむためにあるルールなのだ。会話でシナリオが進行していき、ルールによって飛び出てくるさまざまな「ことば」をネタに盛り上がる。そういうゲームをねらってデザインされたものなのであろう。

状況に応じた精密な判定などないが、システムの表現力は無限大ともいえる。




ＲＰＧの会話という要素を追求した作品として高く評価できる。

ただ、すべてを表にたよっているので、ユーザーが新たな魔法のアイテムなどを作るには新たな表を作る必要がある。確かにルールブックにある表を参考にすればいいのだが、目安や留意点などを書いておいて欲しかった。

## 淫靡にして妖艶なる新たな世界へと……

### デーモンマジック

●原作ものＲＰＧサプリメント
●2000円（税別）／発売中
ホビージャパン　TEL.03-3354-9341

待ちに待ったという感じで発表されたこの『デーモンマジック』。副題の「ストームブリンガー・コンパニオン２」がしめす通り、サプリメントとしては第２弾にあたる。判型はＡ４のブックタイプ。内容は前作同様２部構成になっていて、前半が追加＆選択ルール、後半がシナリオ集で極めて出来がよい。

まず目玉といえるのが新魔法ルールであろう。『ストームブリンガー』の魔術は、もともとデーモンなど異界の生物を召喚して使役するものだったが、今回そのデーモンを自由にデザインできるルールが加わった。60を越えるパーツから好みのデーモンを組み上げていく快感は、幾多もの死体の部品を縫い合わせてフランケンシュタインの怪物を造る作業にも似て、実に背徳的かつ魅惑的である。〝狂気〟ルールもバランスがとれており、プレイにほどよい緊張感をもたらすだろう。

シナリオは「カリズーンの探索」と「魔術王の島」の２本。どちらもフィールド探索型で、特徴的なＮＰＣとの交渉が、重要な鍵となる。

アメリカではイキがいいこのゲーム、日本でのこれからの展開が楽しみだ。




## これぞ、アクションRPGのテーブルトーク化

### イース テーブルトークRPG（仮）

●原作ものＲＰＧ
●1800円（予価、税込）／7月発売
アスキー　TEL.03-3486-7111

イースがＲＰＧになると聞いて、非常に不安だった。というのも、ゲームマシンからテーブルトークへの移植は、メディアの差による違和感が生じてしまう怖れがあるからだ。

しかし怪兵隊は、この差を埋めて、アクションＲＰＧらしさを、テーブルトークＲＰＧでうまく表すことに成功している。

戦闘ルールなども、あえて確率を無視することによって、敵キャラのパターンを読んで攻撃しないとやられてしまうという、緊迫感のある戦闘を表現している。

戦闘ルール以外のシステム部分が弱いのは、イースという原作に元々存在しなかった部分なので、仕方がないのかもしれない。けれども、もう少し説明がされているとよかったと思う。

このあたりについては、いずれ発表されるらしい「イースII」のＲＰＧに期待することにしよう。

ともかく、テーブルトーク初心者のためにていねいに書かれた、手頃なＲＰＧの登場である。（山北篤）



## 異世界なのにどこかなつかしいファンタジー

### 阿修羅ファンタジー

●ファンタジーＲＰＧ
●4800円（予価、税別）／8月発売
コスモエンジニアリング　TEL.011-822-3231

先に発売された『退魔戦記』と同じシステムを使用したファンタジーＲＰＧ。ルールブック４冊のほかにキャラクターシート、データシート、ダイス、ワールドマップが梱包されている。

舞台は10～12世紀の地球によく似た異世界で、紹介されている国は「モンゴル王国」「イギリス王国」「ジャパン」など聞いたことがあるものばかり。現実の世界がモデルなので、ユーザーには入りこみやすいし、物語のネタも見つけやすい。個人的には「ジャパン」で侍や忍者の登場するシナリオが遊べるということがうれしい。

キャラクターには、７つの種族と22のクラスが用意されている。魔法も神聖魔法、精霊魔法から忍術まで種類は多く総数は252におよぶ。『退魔戦記』ではメインではなかった武器戦闘も、いろいろ派手なことができるようになった。

システムはちょっとクセがあるが、自由度が高く、慣れると扱いやすいだろう。ちなみにボックスアートは士郎正宗。イラストにもリキが入っている！


画／士郎正宗　©ガネーシャ

# 精霊たちの静かで小さな囁きが聞こえてくる

## スモール・スティル・ボイス&ストリーム・オブ・スピリット

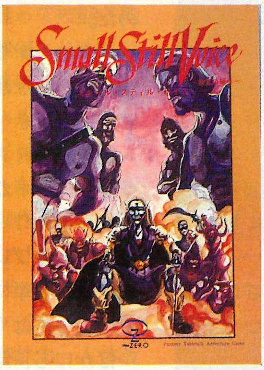
●ファンタジーＲＰＧ ＆ サプリメント
●3800円(税込)／発売中●2400円(税込)／8月発売
オフィスゼロ TEL.054-257-4434

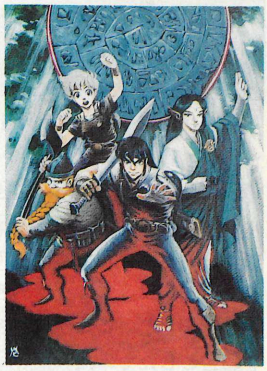
「オフィス・ゼロ」は静岡の新進気鋭のデザインチーム。初めての作品である「スモール・スティル・ボイス」は、わりとオーソドックスなファンタジーＲＰＧにしあがっている。

プレイヤーが選べる種族は７つ。能力値を決め、技能を取りキャラクターは完成。能力値と技能のレベルから計算される値に２Ｄ10を加え、目標の数字以上をだすことができれば成功というシステムだ。使うサイコロは10面体のみである。自由度が高く扱いも楽だ。

なんと、このゲームに魔法はない。そのかわり、ふつうのゲームでの魔法と同じことを、精霊の召喚によって行う。たとえば炎の玉を敵にぶつけたいなら火の精霊を呼びだしてお願いするわけだ。精霊こそすべてなのである。

ゲーム的にいえば、１ラウンドで召喚できるので、いわゆる呪文をとなえるのとそう変わらない。大きな違いは、召喚した精霊に言うことを聞いてもらうために会話をしなくてはならないということ。



雰囲気を盛り上げる工夫として、ねらいはおもしろいが、慣れないと難しいかもしれない。

また、精霊の力の範囲、効果、時間などはあいまいに書かれてあり、詳細はマスターの判断に任されることになる。自由度が高いという反面、マスターにかかる負担は大きい。たくさんある使用例も、データが不明確で使いづらい。精霊の力を使いこなすためにはユーザーにも修行が必要というわけだ。

ルールブックの作り方という点では合格点をあげられない。あちこちにキャラクターたちが登場し解説をするが、無駄話が多すぎる。リプレイも会話が続くだけで、判定や戦闘の具体例ではなくルールの理解の役にたたない。しっかりしたコンセプトをもった秀作であるだけにおしいところであろう。

サプリメントには、上級ルールとして精霊と契約する方法がある。そのほか有名な精霊の例や、追加のアイテム、種族の説明などゲーム世界を広げるデータと、シナリオが何本かのっている。



# 壮大なキャンペーンの幕が開かれた

## 内なる敵

●ファンタジーＲＰＧキャンペーンシナリオ
●720円（税込）／8月末発売
社会思想社
TEL.03-3813-8101

『内なる敵』は『ウォーハンマーＲＰＧ』のためのキャンペーンシナリオシリーズ第１巻である。オールド・ワールドと呼ばれる世界にある、エンパイア（帝国という意味）を舞台とした〈混沌〉との戦いの物語なのだ。

前半は舞台であるエンパイアの設定集。地理、歴史、政治、法律、それに旅行の仕方についても詳しい記述がある。エンパイアでゲームをするために必要なものはすべてそろっている。ちなみに、設定の部分の最後に、薬草の入手方法とその効果が書いてあるが、このルールはエンパイア以外でも使うことができるだろう。お買い得である。



※カバー写真は米国版のものです。

後ろの半分はシナリオ「人ちがい」である。これは実は何巻にもわたって続くキャンペーンの、１作目である。次回作の「ベーゲンハーフェンを覆う影」（近刊予定）はこれの１カ月後の話らしい。なんにしても、楽しみなのだ。

# 亡霊探して、何千里？

## ブレイブ・オン・ホース

●ファンタジーＲＰＧシナリオ集
●1800円（税別）／発売中
トレジャーハウス
TEL.03-3384-8085

個性派ＲＰＧの『イサー・ウェン＝アー』についに背景世界ができた。このシナリオ集「ブレイブ・オン・ホース」にはその舞台が紹介されているのだ。その名もグラススカイ王国。ローイェンド・ラグーンと呼ばれる異世界にあるウィールオルト大陸の北西にある国だ。あいかわらず舌を嚙みそうな不思議なカタカナことばのオンパレードである。

シナリオは５本。平原をさまよっている馬にのった古代の勇者の亡霊をめぐるキャンペーンである。どのシナリオにも亡霊が必ず登場し、物語のキーポイントとなる。そこはかとない悲しみがただようストーリーはよいが、最初のシナリオがいきなり３～６レベル用なのは気になった。つくりたての１レベルのキャラはどうすればいいのだろう？

これにつづいて「レネゲイズ・フロム・サウス・グラススカイ」というシナリオ集第２弾が発売される予定である。



## 猫だけが知っている

●ファンタジーＲＰＧシナリオ集
●500円（税込）／発売中
富士見書房　TEL.03-3261-5375

# まさしく絶好調のシリーズ第６弾

おなじみソード・ワールドＲＰＧのシナリオ集第６弾である。

250ページの文庫本に、冒険者レベル１～４のキャラクターを対象にした、新作のシナリオが５本載っている。すべて、アレクラスト大陸の西部にある、ペルダインとガルガライスという都市を舞台としたものだ。

全体がひとつのキャンペーンというわけではないが、共通のＮＰＣも登場し、ゆるいつながりがある。別々にでも、連続でもプレイ可能というわけなのだ。

５本のシナリオは、ユーモアあり謎解きありのなかなかのでき。ここで内容を紹介できないのが残念だ。

純国産のＲＰＧのなかで、これだけサプリメントが出ているゲームは、現在ソード・ワールドだけである。シナリオ集、リプレイ、小説、ワールドガイドと、枚挙にいとまがない。ユーザーにとってはうれしいかぎりである。

ほかにも、超高レベルのキャラクター向けのシナリオとか、３～４冊の大キャンペーンとか、さらにこの世界が広がっていくことを期待しようではないか。




## ブラック・ウィドウ

●バトル・シナリオ集
●価格未定　／9月発売
富士見書房　TEL.03-3261-5375

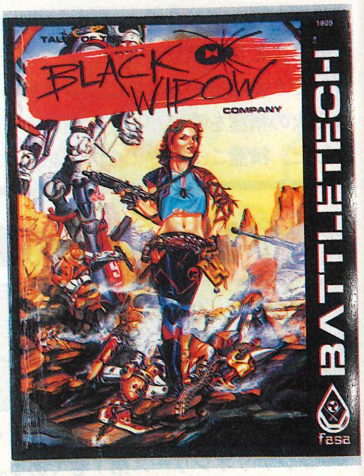
# さあ戦いの舞台は整った！

日本のロボットアニメをモチーフにした戦術級ウォーゲーム『バトルテック』のシナリオ集が早くも登場する。

そもそも戦術級ウォーゲームというのは「さまざまな状況における小規模部隊の運用」をテーマとしている。つまりプレイヤーはゲームのシステムを使って、無限にシナリオを作ることができるのである。ＲＰＧは、もともと戦術級ウォーゲームから発展してきただけに、こういった点はＲＰＧのプレイヤーにも抵抗なく受け入れられるだろう。

本作品に含まれているシナリオは全部で15本。すべてこの世界に存在する傭兵部隊「ブラック・ウィドウ」の戦いを扱っている。内容は小部隊による陽動作戦や拠点襲撃、ミニ・キャンペーンなど多彩。巻頭には「ブラック・ウィドウ中隊」の歴史や部隊編成も載っており、思い入れたっぷりでプレイできる。

近く発売されるＲＰＧルール『メック・ウォーリアー』の、シナリオ作りにも充分役に立つのだ。




## ―装甲騎兵ボトムズ―
## バトリング

●戦闘ロボットＲＰＧ
●5800円（税別）／7月末発売
ツクダ・ホビー　TEL.03-3843-1130

# 復讐と逃亡とサバイバルの時代が始まった

一部に熱狂的なファンをもつアニメ『装甲騎兵ボトムズ』のＲＰＧが出た。

デザイナーは『機動警察パトレイバーアルフォンス』などのロボットものＲＰＧをいくつも手がけている天下布武。基本システムは前作を継承している。

目玉はなんといっても、ＡＴ（装甲騎兵（アーマードトルーパー）のこと）戦闘だ。マップとユニットを使うことが前提となった細かいルールで、好きな人にはこたえられないだろう。パーツを入れ替えて好みの機体に改造するのが楽しい。データも充実している。

ただし、ＡＴ戦闘をメインにしたゲームなので、キャラクターの能力値に「整備力」なんてのがあったりする。技能は戦闘に役に立つもの以外は、ほとんどない。まあこれはこれでよい。しかし、パイロットの能力をＡＴ戦闘に反映させる工夫がもっとあってもよかったのではないだろうか？　原作のアニメは、ＡＴよりパイロットの人間がよく描かれていただけに、不満が残る。



## 狂宴都市

●近未来ＳＦ－ＲＰＧ
●4800円（税別）／7月発売
プラズマ　TEL.011-712-3007

## きみは陰鬱な未来の地球で生き残ることができるか？

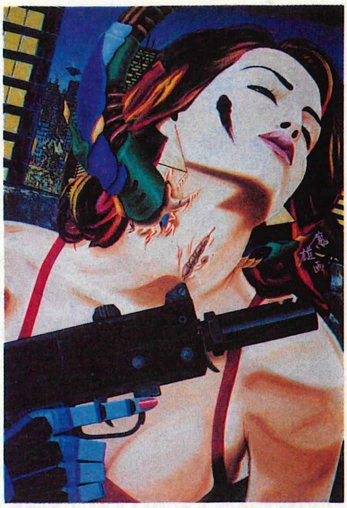
『狂宴都市』は24世紀の地球を舞台とする近未来ＳＦである。国連と超巨大企業連合との戦争によって環境が破壊され、ほとんどの人間は企業の運営する都市で暮らしている。プレイヤーは、巷にあふれる犯罪者を狩る「クリミナル・ハンター」となって、冒険をするのだ。

キャラクタークラスは３つ、銃火器や爆発物の専門家のブラスター、超能力を駆使するサイキック、特殊な肉体を持つＥＸファイターである。

システムは２Ｄ６を振って技能と能力値の修正をたし、目標値より大きければ成功というもの。簡単であつかいやすいゲームになっている。

特におもしろいのはドラッグ。ちょっと服用したくないような無気味なものばかりで、ときには副作用によって怪物に変身してしまったりもする。

ただし、そのほかのデータは豊富とはいいがたい。ＥＸファイターの特殊能力や、サイキックの超能力、人体改造の方法にしても種類が多くはなく、ややおもしろ味にかける。以降のサプリメントなどで充実していくことが、期待される。



## 聖刻1092RPG1 西風の放浪者

●原作ものファンタジーＲＰＧ
●680円（税込）／発売中
朝日ソノラマ　Tel.03-3563-6021

## 若き冒険者をいざなう、一陣の疾風

仲童舎が送る元祖ロボット・ファンタジーＲＰＧが、ついに小説の版元からリリースされることになった。その第１弾である本書は、まずは原作者である千葉暁の、制作者である松本富之に対する、すがすがしい激励の言葉で始まっている。続く第１章はワールド・ガイドで、初心者にとっても詳しすぎず、しかも必要な情報は落とされていない。第２章と第３章はソロシナリオで、難しいルールを使っていないので、短編小説を読むようなテンポで手軽にプレイできる。文章自体もはぎれよく、ゲームをしているうちに自然とワース世界に関する理解が得られる。

第４章は、お待ちかねのテーブルトーク用ルール＆リプレイ＆シナリオ。解説の文章が実に懇切丁寧で、わかりやすい。著者のＧＭとしての蓄積が、すべて活かされているという感じがする。実にユーザー思いの本である。

ただし、今回は必要最低限のルールのみの収録で、操兵や練法などは次巻を待たねばならない。ちょっとくやしいのだ。




## 辺境アレイダ

●ＳＦ－ＲＰＧサプリメント
●4500円（予価、税別）／9月発売
ホビー・データ　TEL.045-323-5320

## 行こう、広い宇宙の彼方めざして

『クレギオン』のサプリメントであるこの『辺境アレイダ』では、パイロット、ＯＧワーカー、ガンナーといった宇宙で生活するキャラクターが中心にとりあげられている。サプリメントとはいっても、キャラクターの作成から判定や戦闘などすべてのルールが一通り記述してあり、なんとこれだけでも遊べるようになっているのだ。さらに、宇宙船同士の戦闘をはじめ新たなルールやデータも満載。

さて、『クレギオン』の特徴はなんといっても、ネットワーク・ゲームとの連動であろう。

この『辺境アレイダ』は、昨年行われたネットゲームのシナリオ#１「遥かなるアーケイディア」と同じ舞台を扱ったものなのである（年代は18年後）。ネットゲームに登場したＰＣ、ＮＰＣが多数登場する。

現在行われているシナリオ#２もいずれなんらかの形で製品となるはず。富士見書房から小説「ヴェイスの盲点」も発売され、年末には軍事関係のサプリメントも出る。待ちどおしい。



# 刀あり魔法ありのオリエンタル・ファンタジー

せんごくりょういでん
**戦国霊異伝**
●時代もの伝奇ＲＰＧ
●4800円（予価、税別）／9月発売
キラメキ　TEL.011-747-5438

『戦国霊異伝』はその名の通り日本の戦国時代を舞台としたＲＰＧである。戦国時代といっても、メインは16世紀なかば、すなわち桶狭間の合戦のあたりである。織田信長の若いころ、武田、上杉、北条、毛利なんていう戦国大名たちが活躍した時代だ。

設定を桶狭間の合戦までで切ったのは、それ以降はユーザーに任せて、自分の好きな歴史の流れを創って欲しいという考えからだそうだ。

プレイヤーキャラクターは、武芸者、密法僧、陰陽師、巫女、忍者のいずれかの職業につき、歴史の影にうごめく魑魅魍魎と戦ったり封じたりする。

武芸者は、それぞれどんな流派を習得するかによって、戦闘のスタイルが変わってくる。用意されている流派は時代に合わせて３つだけだが、「我流」という４番目の流派を選択することによって自分だけの流派を作ることもできる。あなたが宮本武蔵になって二天一流を開くこともできるわけだ。また、チャンバラ独特の要素、つばぜり合いやにらみ合いなども表現されている。

忍者は火遁、水遁といった「忍術」を使ったり、山田風太郎の小説に登場するような特異体質（これを「忍法」と呼ぶ）をもっていたりする。

密法僧、陰陽師、巫女はそれぞれ独自の魔法を使う。

キャラクター作成は能力値を決め職業を決定した後、修業をして技能を得るというもの。修業の成果はサイコロを振るのだが、どんな師匠につくかによって違う結果がでる。また、修業中や冒険にでる前には、ライバルができたり、肉親が殺されたりと、さまざまな事件が起こる。

ルールはすべて６面体を３個振り、行動判定表を参照して処理するというもの。キャラクターの能力と行動の難しさの相対的な差によって表のどこを見るか決まり、成功の確率も変わってくる。すべての処理が同一のシステムで、きわめてわかりやすい。ほかにもおもしろいアイデアがたくさん盛りこまれていて、日本モノであるという面以外でも、充分に魅力的な作品である。



# なんでもありの蓬萊学園へ、ほらきみもおいで

**蓬萊学園のついたて**
**&蓬萊学園の秘密!!〜学生騎士の仮面〜**
●巨大学園ＲＰＧスクリーン＆シナリオ
●2200円（税別）：発売中　5000円（税別）：7月末
遊演体　TEL.0427-48-6999

『蓬萊学園のついたて』は、『蓬萊学園の冒険!!』に使用するマスターズ・スクリーンである。おもては３面ぶち抜きのド派手なイラストで、蓬萊学園の雰囲気をよく伝えており、プレイにもリキが入る。裏のほとんどはイベント発生表で、ネタに詰まった時、シナリオの導入部、暇つぶしなどに使うとよい。学園のあっちこっちに、とっぴょうしもないワナが用意されている。

そのほかに、学園簡易地図、簡略ルール解説があり、ルールを忘れてしまった人や、基本ルールをまだ買っていない人にも便利なのだ!?

おまけでシールと、蓬萊タイムズの縮刷版、蓬萊学園ファンクラブの入会案内などがついてくる。

サプリの『学生騎士の仮面』は、シナリオ・ブックと資料集の２冊で構成されている。内容は現在から1960年代に、日本から南北アメリカ大陸にと、あちこちを飛び回る大がかりなもので、６部からなるキャンペーンに仕上がっている。背景資料も分厚い。




さて、この『蓬萊学園の冒険!!』なるゲーム、生真面目なかたはハチャメチャな設定、いいかげんなものという印象をもつかもしれない。しかし、この２つのサプリメントからぼくが感じとったことは、ＲＰＧの本質である〝ストーリーを楽しむ〟ということをストレートに追求しているという点だ。

『学生騎士の仮面』のなかの「シナリオの進行について」というページを読むと〝楽屋オチ〟〝エグく演出〟〝バランスをとるための道具〟といった言葉があえて使われている。楽しむためには手段を選ばずという潔さまで伝わってきて逆にすがすがしい感じがする。

また多大な背景資料からは深い知識と教養が感じられる。特におもしろかったのは「1960年代の日本の手引き」だ。30年前にはまだ生まれてもいないユーザーがゲームをするために書かれたものだが、まるで「懐かしの〜大集合」みたいな番組を見ているような感じを受けた。ゲームをするしないにかかわらず、一読の価値はある。

# 8月以降も新作は目白押し。おたのしみはこれからだ!

さて諸君、昨年はいったいいくつの
ーブルトークRPGが発表されたか
存じだろうか？　なんと新作システ
だけで19本、サプリメントその他の
連書籍まで含めると100点近い製品が
売されている。今年はさらにそれを
のぐ勢いで、このままでは年内にゲ
ム・システムだけでも30本を越えそ
である。新しい雑誌も創刊され、メ
カー自体の数も増えてきた昨今、業
はいよいよ〝戦国時代〞に突入した
いえるかもしれない。さてさて、ご
くはこれくらいにして新作RPG関
製品の紹介に移ろうじゃないか。
まずホビージャパンだが本誌とほぼ
時期に「RPGスーパースクリーン／
Qパック」(3000円)が発売されてい
。中身が入れ換えられるバインダー
の新式マスターズ・スクリーンで、
降も同形式で別のゲームのスクリー
も出していくらしい。意欲的な試み
あろう。メタルヘッドの新作メカ・
ジュール「クロムビート」(3500円)も
月末の予定。新作メカや兵器が目白
しだ。『ルーンクエスト90'S』(1800円)
発売が8月に伸びた。山北篤デザイ
の本格スペースオペラRPGの『ス
オペ・ヒーローズ』も、ムックタイ
で8月に登場。10月には『ワースブ
イド東方エクスパンション』がお目
えする。年末以降には新作武闘派フ
ンタジーRPG『セブン＝フォート
ス』『クトゥルフの呼び声日本サプリ
ント』『メタルヘッド・ハンドブック』(1800円)が予定されている。さらにルーンクエストの『トロールパック』や『パワープレイ3』が出るかもしれないという情報もある。関連書籍では、山本弘＆こいでたくの入門マンガ『RPGなんてこわくない！』(980円)が好評発売中。

続いてツクダホビー。ギア・アンティーク第3弾『スチーム・パレード』は11月である。申しわけないが、われわれ怪兵隊デザインの『トーキョーN◎VA』(4800円)は8月になってしまった。N◎VAの第2弾『オーサカMOON』(4800円)は12月発売予定。あと年末までには、ORGの『学園ぱらだいす』天下布武の『スーパーファンタジー』が予定されている。

翔企画のメックナイツ・サプリメント『超獣軍団』は発売されててもいいころ。年末には忍者ものRPG『萬川集海』も待っている。

遊演体は、冬に『蓬莱学園の伝説！～崑崙の紅き石～』を出す予定。

角川文庫からは、秋津透の人気小説をゲーム化した『RPGリプレイ・ルナヴァルガー愕然』(520円)が発売されている。語り口や見せ方がおもしろい。

富士見書房からは『バトルテック・メック戦闘ルール』が、箱入り3800円で発売された。この号が出るころには『ソード・ワールド・ワールドガイド』も書店にならんでいるはず。関連書籍としては冒険企画局の『ファンタジーRPGクイズ2』や、バトルテック・リプレイ集1『魔女たちの饗宴』などが、そろそろ出ててもいい頃。『ドラゴンランス伝説』はとうとう完結した。『アイスウィンド・サーガ』は3巻が出る。

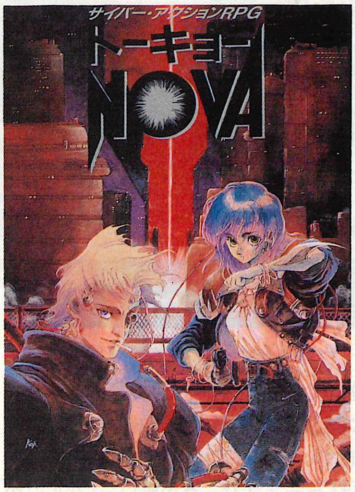
社会思想社からは『ザラゴス』に続いてウォーハンマー小説第2弾『いまわしき死の使い』(680円) が発売。

アスキーからは『真ウィズ』関係の情報が2つ。

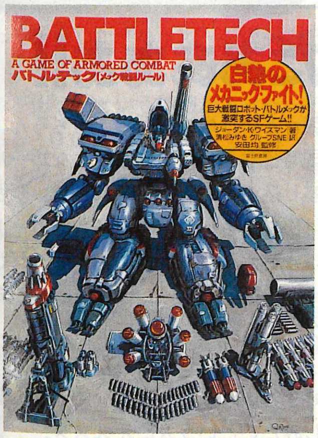
まずはマスター・スクリーンが8月ぐらいに出て、それ以降に『真トレボー戦役』が予定されている。

BNNからは、『RPG55の疑問』(1200円)が発売されている。

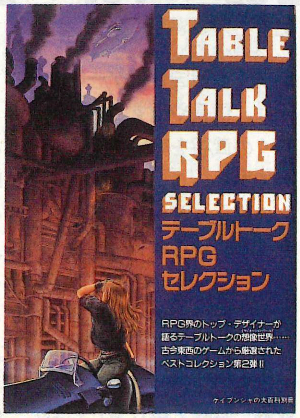
ケイブンシャは『テーブルトークRPGガイドブック』に続く第2弾『テーブルトークRPGセレクション』(880円)を送りだしてきた。ゲーム・デザイナーたちの生の声が満載された内容に注目せよ！



▲弘司のイラストがふんだんに使われている『トーキョーN◎VA』



やっとという感じでついに出た『バトルテック』
ックどうしの格闘戦をぞんぶんに楽しんでくれ！



▲書名にだまされるな。これはテーブルトークRPGデザイナーたちの、血と汗と涙のインタビュー集だ(笑)



▲『RPGリプレイ・ルナヴァルガー』は第2弾の『愕然』が発売された。さらに第3弾も企画中だという。




# 新作 ボードゲームプラザ BOARD GAME PLAZA

最近ちょっと寂しいボードゲーム市場。でも、なかなか楽しいゲームだって次々に発表されてるんだ。今回レビューするのは全部で5点。キミのお気に入りは見つかるかな？

## D-DAY アバロンヒルの新たなる「始まり」

ウォーゲーム界の老舗アバロンヒル社が、最近「アメリカの歴史」シリーズと題して往年のヒット作を改訂再版している。今回紹介する『D-DAY』は『ゲティスバーグの戦い』『バルジの戦い』に続くシリーズ3作目で、第二次世界大戦のハイライト、連合軍のノルマンディー上陸作戦からドイツ降伏までを扱ったゲームだ。ゲームに使うマップはフランス全土にドイツやオーストリアの一部を含む広大なものだが、地図自体は意外と小さい。これはユニットが少なく部隊の規模が大きいためだ。つまり、小さいマップ、少ないユニットで、広大な作戦をプレイできる「お手軽入門ゲーム」なのである。

ただし「入門ゲーム」とはいっても、作りはしっかりしている。ルールはたったの2ページしかないが要点は押さえていて、単なるウォーゲームで終わらず、きちんとした「シミュレーション」をめざしているのだ。

このゲームの再現しようとしているテーマは「連合軍の進撃と補給」。連合軍は、ドイツ軍が支配しているフランスに強襲上陸し、フランスを解放、そしてドイツ本国へと進撃していく。連合軍の各部隊は兵員も装備も充実していて、ドイツ軍よりはるかに強い。ところが、これらの部隊に補給するには、イギリスから来る物資の陸揚港を確保しなければならない。進撃を続け戦線が拡大してくると、連合軍は全部の部隊に補給を送ることが困難になってくる。そして、進撃がストップするころを見計らって、ドイツ軍の反撃が始まるのだ。

当時、連合軍が抱えていた最大の問題「補給」をスマートにゲームに仕上げた『D-DAY』。これからの入門ゲームは、こうでなくちゃ。



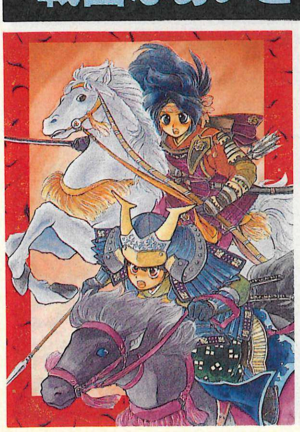
▲「アメリカの歴史」シリーズとして他に『ゲティスバーグの戦い』『バルジの戦い』『ミッドウェイ』がリリースされている



▲マップは小さいが、大きく楽しめる

●5100円（税別）／発売中
●ホビージャパン　TEL.03-3354-9341

## 戦国ふぁいと そぉーれ！　出陣だあああああ!!


◀この手のゲームによくある、事件カードなどの、イベントカードが付属している

『戦国ふぁいと』は、戦い、戦い、戦いまくる戦国合戦ゲームだ。プレイヤーは、信長や信玄といった大名として、多くの武将を率いて天下統一をめざすのである。ここまではよくある戦国もののウォーゲームだが、このゲームはタイトルから察せられるように、シミュレーションというよりもパーティゲームに近いものに仕上がっている。

ルールはとにかく「歴史ってなに？」の世界で、総勢300人をこす武将たちが移動、戦闘を繰り返しながら、勝利を競うという単純なもの。もちろん、戦国時代ならではのさまざまなルールが盛り込まれていて、それらしい雰囲気は出ている。付属のイベントカードには「武将死亡」のような事件と「伏兵」や「強襲」といった作戦カードがあり、ゲームに彩りを添えている。

ウォーゲームは苦手だけれど武将が好きという人や、みんなでドタバタ楽しみたいという人にオススメ。

●4800円（税別）／7月中旬発売
●ツクダホビー　TEL.03-3843-1130

## カーランチ　それいけ！　タッチダウン！

ーランチ』は、ゲームズ・ワークップのファンタジーフットボールーム第２弾である。前作の『ブラッボウル』の姉妹編にあたり、ルールなり似ている。
プレイヤーは人間、ドワーフ連合チとエルフ、オーク連合チームをそれ受け持ち、勝敗を競う。普通のリカン・フットボール同様、相手ンドゾーンにボールを持ち込めばになるが、途中で発生するタックものすごさは人間同士のフットボとはわけが違う。なにせ参加してのはドワーフやオークなのだ。タックルをまともに受ければ、選手はよくて気絶、悪くすれば死んでしまう。選手交代は許されていないので、相手の選手を死傷させるのも効果的な戦術となる。

パスやタックルの判定はとっても単純。ダイスをHITやMISSと書かれた裏返した箱の中に投げ込むだけ。簡単でエキサイティングなゲームを楽しむことができるのだ。このゲームに飽きてきたら、より複雑な『ブラッドボウル』もプレイしてみよう。




▲ドワーフのタックルって、なんだかとっても痛そう。でも、フィギュアがなかなかかわいい

●6800円（税別）／発売中
●ＯＲＧ　TEL.03-3753-4099

## ハッカー　カッコウはカードゲームにも卵を生むか？

の『イルミナティ』というちょっわったカードゲームを出版したスーブ・ジャクソン・ゲームズが、ピュータ犯罪を扱った『ハッカー』り出してきた。こちらもカードゲで、１枚のカードがコンピュータステム１個を表している。
れぞれのプレイヤーは、侵入に成たシステムをつなげていくことにて、ネットワークを支配していく。ドには「連結マーク」と呼ばれるあり、これが多くついているカーは、さらにカードをつなげていくができるが、そのかわりシステム御も固い。

システムに侵入するには、そのカードの保安数値以上を２Ｄ６で出す。この時、自分のコンピュータについているチップやモデムの性能による修正を加えることができ、侵入に成功すればネットワークを広げることができる。こうして自分のネットワークを広げながら、相手のハッキングをイベントカードを使って妨害するのである。

ゲームに登場する用語などもなかなか凝っていて、みんなでアブナイ楽しみにふけることができるのだ。




▲ある種、水道管ゲームに似た感覚で楽しめる。でも、テーマはハッキングだからね……

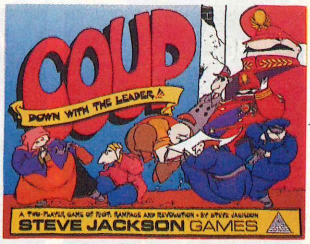
●4800円（税別）／発売中
●ホビージャパン　TEL.03-3354-9341

## COUP　スティーブ・ジャクソンのドタバタ革命ゲーム

で紹介した『ハッカー』に引き続またもやＳＪＧが「アブナイ」ゲを出したという情報が入った。そも『ＣＯＵＰ』。ＣＯＵＰとは「ひり返す」というような意味で、反クーデターを意味している。
ームは政府軍と反乱軍の激突とい純なもので、プレイヤーは２人。盤は、とある小国の首都をあらわおり、ところどころに政治的に重放送局や大学、警察署などが記さいる。反乱軍は暴徒やゲリラによこれらの拠点を占領すれば勝利。軍は戦車やヘリコプターといった重装備を駆使して反乱軍を蹴散らすわけだ。が、政府自体が国民に支持されていないので、政府軍部隊は次々と反乱軍に寝返ってしまう。政府軍は強力だがあてにならない部隊を率いて戦わなければならないのだ。

移動はエリア方式で、戦闘も簡単そのもの。ルールブックは全部で８ページしかない。ウォーゲームが低迷しているいま、誰でもプレイできる簡単ゲームが、海外でもどんどん増えつづけているようだ。

●未訳
●STEVE JACKSON GAMES




▶スティーブ・ジャクソンだから未訳でも注目！



◀政府軍対反乱軍……。でも、ゲームの世界だからだいじょうぶ

## IMPORT RPG GUIDE 3

TEXT 山崎靖

# NIGHT LIFE ナイトライフ

STELLAR GAME社

## 知られざる怪物たちの住まう真の現代が、今、明かされる!

海外ＲＰＧの紹介も今回で３回目。

日本ではオリジナルＲＰＧが数々発売されているが、トータル的な魅力はまだまだ海外にはおよばないのではないだろうか？

そして今回紹介するＲＰＧ『ＮＩＧＨＴ ＬＩＦＥ』も、その独創性には目を見張るものがある。このＲＰＧを発売したステラーゲーム社は、マイナーだが超Ｃ級のホラー映画を制作するというとんでもないＲＰＧなどを発売して日本でもマニアのなかでは注目されている。

その中でも今回紹介する『ＮＩＧＨＴ ＬＩＦＥ』は、この会社の中核をなすＲＰＧである。それだけ面白いということなのだ。

まずはじめにこの『ＮＩＧＨＴ ＬＩＦＥ』が銘うっているスプラッターパンクについて解説しよう。

ヴァンパイアとか狼男などの怪物が、小説や映画の中で本当の意味で活躍していた時代のホラーを、よくゴシック・ホラーと呼ぶ。しかし、現実に広島の原爆やアウシュビッツの目を覆うような悲劇がおこるようになり、その恐ろしさの影響で、彼らのもつ恐怖感が色あせていく。

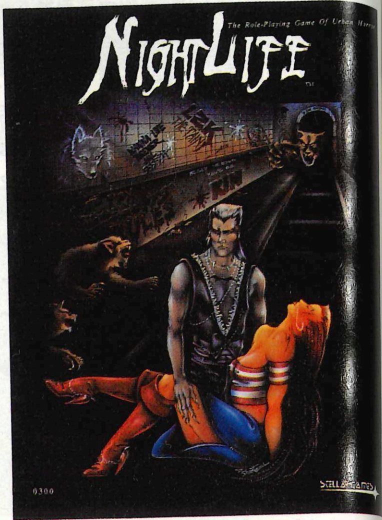
そこで次に登場したのが、無差別に恐怖をもたらす巨大アリ等の怪物であるが、次第にこの怪物たちもベトナム戦争などで、恐怖が個人レベルに戻っていき、存在が薄れていく。

そして、ここで再度ヴァンパイアなどの個性的な怪物たちが復活を果たしたのだ。しかし、ゴシック・ホラーの頃とは違い、それほど描かれなかった残虐シーンが詳細にわたって登場することになった。そう、これがスプラッターパンクである。

『ＮＩＧＨＴ ＬＩＦＥ』は、このような流れの中で登場したスプラッターパンクと、それとまったく逆でほぼ同時期に登場したゴシック・ホラーよりもよりロマンチックな物語との融合により誕生した世界で、より現実的な怪物たち（このゲームでは「キン(KIN)原語」と呼ぶ）を描いたＲＰＧだ。

ここまで読まれた方が予想されるように、基本的にプレイヤー自身はヴァンパイアなどのキンたちをプレイすることになる。もちろんのこと、そこには様々な障害がある。人間により組織された特殊部隊の追撃、民間人たちで構成されたキンたちの絶滅を望む狂信者たちの攻撃などがそうである。

そのような状況のなか、ＰＣたちであるキンはより現実的に、みずから一員となる組織の目的を遂行しながら生き抜かねばならないのだ。




最後に代表的な４つの組織について簡単に紹介しておく。

１つ目は『コミューン』。この組織は、人間の力、恐ろしさ（例として「魔女狩り」をあげている）を認め、共存を計ろうとし、他の組織と戦っている。ＰＣは、基本的にこの組織に属し、組織の命令のもとに動くセルという仕事仲間などの数人の班の一員となる。

次は『コンプレックス』。この組織は、最終的に人間を征服しようと企んでいて、マフィアの支配などの、21世紀以降に実現するといわれている活動をしている。

３つ目は『モーニングスターコーポレーション』。この組織は、会社という形態をとり、公にはされていないが、とてつもない財力により人間社会に入り込んで権力を握ろうとしている。破壊的な活動が多い。

最後は『レッドムーンライズ』。人間を暴力と恐怖により支配が可能であると考え、４つの組織で唯一表立った殺戮を行っている。

日頃、かわいい女性や男の子の血をすすりたいという願望をもっているあなた。『ＮＩＧＨＴ ＬＩＦＥ』はそんなあなたのためにあるＲＰＧだ！




▲『マジック』。人間の魔術師になるための資料と追加情報。特に魔術のルールはかなり個性的




▲『イン・ザ・ミュージカルベイン』は１本の長編シナリオ集。シナリオイメージの独創性とキンには欠かせない獲物表が笑える




▲ニューヨークをはじめ今まで語られなかった主要都市の地域サプリメント、『アメリカ・アフターダーク』。特にシナリオ・ヒントはわかりやすく解説されている

# NEWS RANDOM ACCESS



NOVEL

## この夏の注目作!!

### コンプファミリーから新作続々登場だっ!!

遊戯(ゲームのり)的小説の新境地を次々開拓してきたスニーカー文庫シリーズから、またまた注目作が登場した。

まず期待の有望新人作家が三人登場する。コンプRPGの兄弟誌・コンプティークでライターとして活躍し、人気キャラクター“秋葉原”を生み出した榊涼介がその一人だ。もちろんデビュー作は、その“秋葉原”を主人公にした破天荒歴史SLG小説。題名も堂々と『偽書信長伝～秋葉原の野望』。並の人間の1.5倍もある顔面の超人(!?)秋葉原が関東制覇に向け、有名武将と次々対決!! ヒロイン南姫との淡い恋も同時進行。

二人目の新人作家は、肩がきがゲームデザイナー。『覇邪の封印』や『シュヴァルツシルト』を手掛けてきた阿賀伸宏。実はこの人、人気コミック『摩陀羅(マダラ)』のプロジェクトチームの一人なのだ。コミックでは描ききれない“摩陀羅”世界を熟知している阿賀伸宏が、読者の熱いコールに応え、構想期間2年をかけ書き下ろしたのが、作家デビュー作となる『魍魎戦記　摩陀羅～アガルタの真王』。東洋風RPGファンタジーの傑作が小説となって登場だ!

そして三人目は小沢章友。幻想物語の書き手としてすでに定評ある作家だが、『平安聖戦絵巻　沙羅と竜王』をひっさげ、スニーカー文庫に初登場。絢爛たる美と魔の跳梁する闇深き平安の世を舞台に、恋と冒険を描く。ファンタジー小説の新しい地平を拓く意欲作として、まさに注目の一冊!!

さて、本誌にリプレイが連載され、大人気を博している『ルナル・サーガ』。この小説版が、ついに御目見得することになった。友野詳、渾身の第1巻“赤い瀑布”がそれ。壮大なファンタジー世界の出現を予感させてくれる書き出しから、謎に満ちたエンディングまで、息をつかせぬドラマの連続!!

そして最後は、おなじみ2作の続刊(9月1日発売)。『極道(ゴクドー)くん漫遊記III』(中村うさぎ著　桐嶋たけるイラスト)。ゴクドーら一行はずーっと東のイナホの国へとやってくる(うーむ、この国名からしてにおうぞ!?)。当然始まる大騒動。抱腹絶倒、スーパーファンタジーの決定版だ!!

ラストは、お待たせの『フォーチュン・クエスト⑦　隠された海図』。マップ一挙大拡大で海へのり出すパーティ。必見!




◀『偽書信長伝～秋葉原の野望(上)』8月1日発売/定価600円(税込)




▶『魍魎戦記 摩陀羅～アガルタの真王(上)』8月1日発売/定価520円(税込)




◀『平安聖戦絵巻 沙羅と竜王』上巻・天女降臨篇、下巻・魔界出現篇 8月1日同時発売/定価㊤520円㊦500円(税込)




▶『ルナル・サーガ1～赤い瀑布』8月1日発売/定価560円(税込)

COMIC

## KAZE(かぜ)

### スプラッターアクションの傑作!




◀巻ノ一、二とも500円(税込)。徳間書店より発売中。

「日本(ジパング)」に落ちてきた平成の色男(笑)、「忍の真祖」の生き残りとして魔利神の降臨変化を使う主人公・風狂志郎。彼は、とてつもなく困難な大魔神・家康をたおすという「業」を背負っていた。大魔神・家康は、大江戸の天空に浮かぶ江戸魔空城『役富士』で果心居士の手により羽化させられようとしていた。風狂志郎は自分に課せられた「業」のために、その羽化をはばもうと、今日も獣化した怪物と戦うのだ。

特筆すべきは神崎将臣の迫力満点の戦闘シーンの描写。物語の構成もうまいの一言。一読をお薦めするゾ!

VIDEO

## うしおととら

### 『うしおととら』とうとうビデオで登場!

週刊『少年サンデー』誌上にて、連載を続け、トップクラスの人気を博していながら、今まで関連商品がなかった『うしおととら』だが、やっとメディアミックス展開を始め、オリジナルグッズなどが発売された。そして熱狂的なファンならずとも待望のOVA化を果たした(やったね!)。

好奇心は人一倍、元気印の中学生・蒼月潮と、ひょんなことから潮の手により現代に現れた妖怪・とらの壮絶なる冒険、そして2人の友情。質の高さは、第37回小学館漫画賞に輝いていることで実証ずみ。OVAシリーズは全6巻でこの秋(9月11日)からスタート。



▲小学館より発売。各4,800円(税込)。グッズのとら人形もかわいい

NOVEL

## ガンスリンガー

### スティーヴン・キングの新作=傑作なのだ!




▲1,700円(税込)

今や新作が出る度に映像化されている巨匠スティーヴン・キングの新作である。最近では、バーチャルリアリティの世界を描いた映画『バーチャルウォーズ』が記憶に新しい(『ブレインストーム』が好きな人には超お薦め)。そのキングが、『この作品を書き終えるには、私はこの先、300年生きなければならない』と語ったこの作品。キングのライフワークともいえる、『暗黒の塔』シリーズが面白くないわけがない。『ガンスリンガー』(角川書店)は、このシリーズの第1巻。とにかく、天才の名を欲しいままにしているキングのカルト・ファンタジーの世界にどっぷりとつかるのも一興だ。

エンディングに至る
ルートを完全網羅!!
データもカンペキ




PCエンジン版

# ロードス島戦記 公式ガイド

㊕攻略本

●監修―高山浩とグループSNE
●著―㊕PCエンジン編集部

**好評発売中**

●B6判●定価680円(税込)

カバーイラスト/結城信輝

# 人気No.1 ファンタジーRPG

パソコン版

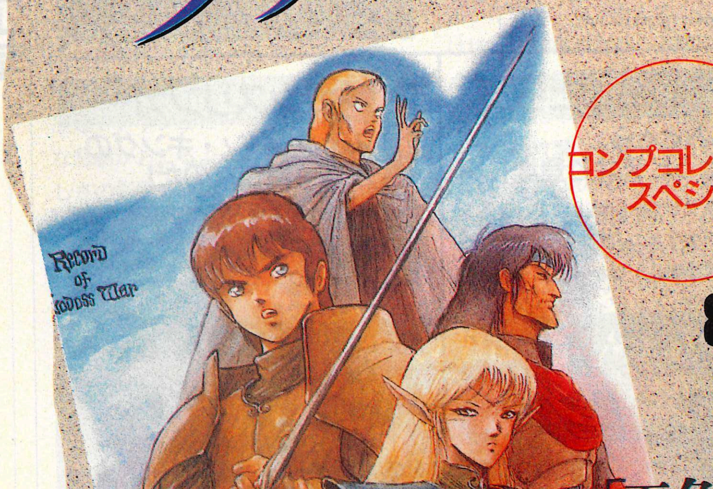
# ロードス島戦記 公式ガイド

コンプコレクション スペシャル

●著―高山浩とグループSNE

**8月上旬発売予定**

●B5判●定価1800円(税込)




パソコンゲーム「灰色の魔女」
「五色の魔竜」を完璧解説
ゲームデザイナーが楽しみ方、攻略法を紹介

角川書店

## 共有世界をめぐる競作第4回。
## 妖怪たちがどんどん身近になってくる！

シェアード・ワールド・ノベルズ・シリーズ

# 妖魔夜行

## 第4話◆大都会の陥穽（かんせい）



PRODUCED by
**グループSNE**
AUTHOR
**高井信**
ILLUSTRATOR
**円英智**

１人のプレイボーイの身にふりかかる、思いもかけない災難。男の恋路を邪魔するものはいったい……？　妖怪ホラー小説シリーズ『妖魔夜行』の第４回は、『ソード・ワールド・ノベル』やSF小説でもおなじみの高井信が書き下ろす妖怪譚。巻頭カラーに続き、一挙掲載。キミの心も、きっと誰かに読まれている……。

（P.26より続く）

## その1 悪夢の始まり

新宿。午後７時。

ＪＲ新宿駅の改札口は、膨大な数の人々が足早に歩を進めていた。家路を急ぐサラリーマンに加えて、これから繁華街に繰り出そうかという若者たち。どこを見ても、人、人、人……人の波である。

その人波のなかに、一際目立つ若者の姿があった。

180センチを遥かに越える長身。今風の甘いマスクをしている。ポロシャツにジーンズのラフなスタイルがよく似合っていた。

近くにいたＯＬ風の女性グループが彼の姿に目をとめ、

「あら？」

というように、立ち止まった。こそこそと耳打ちし合う。別に、知り合いというわけではない。それほど彼の存在は、特に若い女性の目を惹くのだった。

彼の名は小川正彦。22歳。青山学院大学——通称・青学に籍を置く学生である。

正彦は駅ビル・マイシティの地下を抜け、地上に出た。新宿通りを東に進み、紀伊國屋書店の手前で左手の路地に折れる。

彼が今向かっているのは、〈グリフォン〉という名のショットバーだった。

紀伊國屋書店の裏通りにある雑居ビルに足を踏み入れた彼は、エレベーターに乗り、６階で降りた。

細い通路の奥には、鷲の頭と翼を持つライオン——魔獣グリフォンの姿が描かれた看板が掛かっていた。その上に小さく「ＧＲＩＦＦＯＮ」と英語のロゴが書かれている。そう、ここが目的のショットバー〈グリフォン〉なのである。

正彦は、ぶ厚い樫の木の扉を開け、店内に歩を進めた。

〈グリフォン〉は鰻の寝床のように細長い店だ。カウンターだけの小さな店で、10人も客がはいれば、もう満席になってしまうだろう。

カウンターの中央に若い女性が坐っていて、店の一番奥には中年の男性の姿が見える。——今日の客はふたりだけのようだった。

「よ。来てたか」

正彦が手を挙げると、

「あら、正彦くん」

女性客は長い髪を掻き上げながら正彦の方へ振り返り、にこっと笑みを浮かべた。

彼女の名は榊原由美。23歳。正彦のガールフレンドのひとりだった。

ワンレン、ボディコン。近ごろでは珍しくなったイケイケギャルを絵に描いたような女性である。おそらく下着は紐つきの三角パンティだろう（ま、そんなことはどうでもよいが……）。

「待ったかい？」

にっこりと笑みを浮かべて問う正彦に、

「ううん。今来たとこ」

由美は小さく頭を振った。

正彦が隣のストゥールに腰を降ろすと、由美はすぐに彼の腕に手を回し、肩にしなだれかかってきた。

「何にします？」

バーテンが無愛想な声で訊く。

「バーボン。ストレートで」

正彦は言葉少なに答えた。最近の若者の例に漏れず、彼もバーボン党なのだ。

無言で頷いたバーテンは、慣れた手つきで背後の棚からグラスを取り、バーボンのボトルを傾けた。正彦の前にグラスを押しやる。さらにミネラル・ウォーターのグラスも用意し始めたが、

「いや、いらない」

という正彦の言葉で手を止めた。そのまま無表情に１メートルほど奥に移動し、そこで待機する。

「久しぶりね。元気だった？」

問いかける由美に、

「まあね」

正彦は右手でグラスをもてあそびながら答えた。左手でサラサラした前髪を掻き上げる。憎らしいほど絵になる仕草だった。

「どうして誘ってくれなかったの？」

不満げに口を尖らせる由美。

「ま、試験だったし、忙しかったからね」

正彦は答えた。まるで「試験だった」から「忙しかった」というように聞こえるが、内実はそうではない。

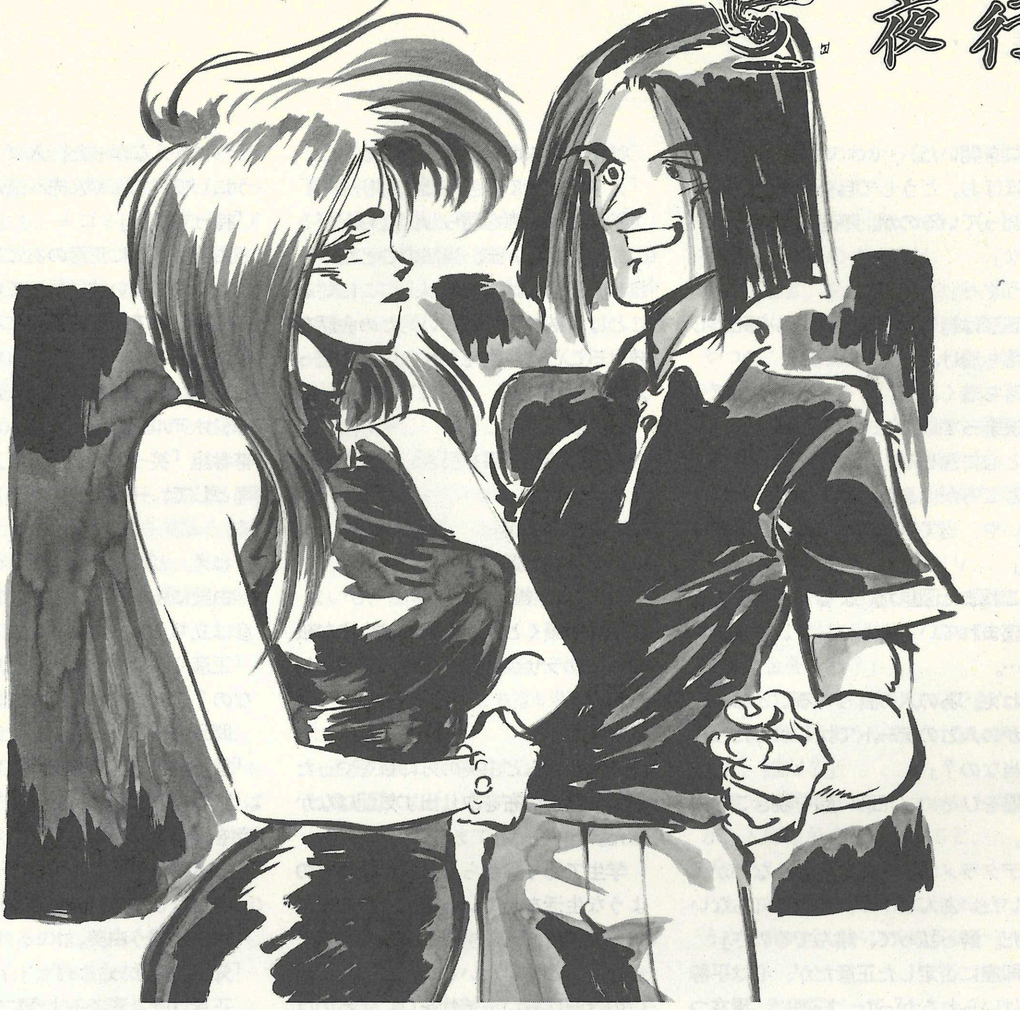
「試験だった」ことは確かだし、「忙しかった」ことも事実である。しかし、来春に卒業を控えた正彦はほとんどの単位を取得済みで、ここのところ大学に顔すら出していなかった。彼にとって、試験期間イコール休講と言ってもいい。すなわち、「試験だった」から「忙しかった」のではないのだ。

それでは、なぜ彼女を誘わなかったのか？　答えは簡単——ほかのガールフレンドとのデートで「忙しかった」からである。

はっきり言って、正彦はモテる。嫌になるくらいモテる。人間としては決して魅力的とは言えないが、とにかく、その人並外れた見てくれだけでモテるのだ。

ガールフレンドの数は両手両足の指の数を足しても間に合わないし、そのうちのほとんどの女性とは肉体関係にある。どんなにうまくローテーションを組んでも（仮に毎日２件のデートをこなしたとしても）次に順番が回ってくるのは２週間後なのだ。

由美も、正彦が複数の女性と深い関係にあることは薄々感づいていた（まさかそんなに多いとは思っていないだろうが）。彼の言う「試験で忙しい、云々」にしたって、鵜呑みにしているわけではない。しかし彼女は、それはそれで



仕方がないと思っていた。正彦はカッコいいし、少なくともデートをしている間は、彼女を充分に満足（精神的にも、肉体的にも）させてくれるのだから……。

「どうして誘ってくれなかったの？」

「ま、試験だったし、忙しかったからね」

この遣り取りはふたりにとって、いわば挨拶みたいなもの。正彦がどう答えようが、深い意味は持たないのだ。

ここで別の話題に移るのが、いつものパターンだった。何も起こらなければ、今日もそうなっただろう。

ところが、予想もしない場所から、とんでもない言葉が発せられたのは、正彦がいいかげんな言いわけをした、その次の瞬間だった。

「お兄さん。こんな可愛いお嬢さんに、嘘をついちゃいけないな」

冷静で、それでいて皮肉に満ち溢れた声。

「な、なんだと⁉」

思わず正彦はグラスを置いた。鋭い視線を、声の聞こえてきた方向——店の一番奥の席で飲んでいる男の方に向ける。

男はにたにたと笑みを浮かべ、正彦の顔をしっかりと見据えていた。よれよれのスーツを着た、どこにでもいそうな冴えない中年男。初めて目にする顔だが、今の言葉を発したのがこの男であることは、明らかだった。

「あんた。変なことを言わないで欲しいな」

正彦が怒りを露わにして言うと、

「変なこと？」

男はさも意外そうな声を出し、

「そいつは違ってるんじゃないか」

と嘲けるような口調で言った。

「違ってる？」

正彦が問い返すと、

「そうとも。お兄さん、ほかの女とのデートで忙しかったんだろ。だったら正直にそう言いなよ」

シラッと言う。

これにはさすがの正彦も呆気にとられた。

実際、確かに、

「どうして誘ってくれなかったの？」

と由美に問われたとき、正彦は、

（ほかの女とデートするのに忙しかったからな）

と思っていたのだ。

友人に指摘されたというのであれば、わからないではない。だが、この男とは初対面で、正彦の私生活など知るわけがないのだ。にもかかわらず、どうして……？

そんなことを考えていると、また男

がロを開いた。
「ほほお。どうして自分の私生活を私が知っているのか、不思議に思っているな」
「うぐっ」
正彦は絶句した。それでも必死に心を落ち着け、
（落ち着くんだ。どうせ当てずっぽうに決まっている）
と心に念じる。
ところが、またもや男は言った。
「いや、当てずっぽうなんかじゃないよ」
これまた図星だ。まるで、自分の心が読まれているよう。しかし、まさか……。
「ねえ。あの人の言ってることは……。ほかの人とのデートで忙しかったって、本当なの？」
眉をひそめ、正彦の顔を覗きこむ由美。
「デタラメに決まってるじゃないか。だいたいあんなやつ、おれは知らないんだ。酔っ払って、絡んでるのさ」
即座に否定した正彦だが、心は平静ではいられなかった。脳裡に、現在つき合っている女性たちの顔が浮かぶ。祐子、晴美、恵子、良美、美穂……。次々に胸中を横切っていくガールフレンドたち。
すると、
「ほほお。祐子ちゃんに晴美ちゃん、恵子ちゃん、良美ちゃん、美穂ちゃん……。なんと25人もガールフレンドがいるのか。いけないねえ」
男はにやにや笑いながら言った。名前はもちろん、人数までピッタリである。
「うぐっ」
正彦はふたたび絶句した。背筋に戦慄が走る。得体の知れない恐怖を覚えたのだ。
（……こ、こいつ。何者なんだ）
薄気味悪く思った正彦は、男から視線を逸らし、由美に向かって言った。
「出よう」
彼女の手を取り、立ち上がる。
「え？　だって、今来たばかり……」
不満そうな声を漏らし、立ち上がるのを渋る由美。ま、当然のことだろう。だが、正彦には、これ以上ここにいることは、あの気味の悪い男との会話を続けることは、耐えられないことだった。
「いいから、行こう」
強引に彼女の手を引き、立ち上がらせる。
「お帰りですか」
バーテンが近づいてきた。
「ああ」
正彦が頷くと、バーテンは小さな紙切れにサラサラと数字を書いて寄越した。
『￥2000』
正彦はちらと由美の方に目をやったが、彼女が財布を取り出す気配はなかった。
学生でありながら、まるでジゴロのような生活をしている彼は、デートの費用は女性任せにすると決めている。今回も、と言いたいところだったが、この状況においてそれを口にするのは、さすがに気が引けた。それに、今はそんなことにこだわっている場合ではないのだ。
内心舌打ちをしつつも、正彦は素早く支払いを済ませた。彼女を引きずるようにして、扉へと足早に歩を進める。
そんなふたりの背後に向かって男が声をかけた。
「お嬢さん。安心しなさい。あなたはナンバー３ですよ」
「え？」
と振り返る由美の手をぐいと引っ張る正彦。
これまた、ズバリ当たっていたのであった……。

〈グリフォン〉をあとにした正彦は、新宿駅の方角に向かって歩き始めた。
「ねえ。どういうことなのよ」
口を尖らせて由美が言うが、正彦はそれに答えなかった。人ゴミを縫うようにして、ぐんぐん先へ進んでいく。
「待ってよお」
由美は必死に正彦のあとを追った。コンパスの長い彼に尾いていくのに精一杯で、とても質問を発する余裕などない。
正彦が歩行速度を落としたのは、スタジオアルタの前だった。お昼の人気帯番組「笑っていいとも！」の収録会場として、一躍有名になった場所である。
「ねえ。どうしたって言うのよ？」
由美に腕を引っ張られ、ようやく正彦は立ち止まった。
「正彦くん。さっきの人、いったい誰なの？」
問う由美に、
「言っただろ、知らない人だって」
正彦は答えたが、そんな言葉では彼女を納得させることはできなかった。
「25人もガールフレンドがいるって言ってたけど、あれはどういう意味？」
さらに問う由美。
「知らねえよっ」
正彦は吐き棄てるように言った。
「そんな……」
由美はなおも釈然としない様子だったが、
「しつこいな。知らないと言ったら、知らないんだ。それとも、おれの言うことが信用できないってのか」
と開き直られては、口を噤むしかなかった。彼に嫌われたくはないのだ。
「わ、わかったわよ」
由美は言い、視線を路上に移した。ややあって、
「これからどうするの？」
と正彦の顔を覗きこむようにして言う。
「そうだな……」
頷いた正彦は、ふと背後に目をやった。ひょっとしたら、尾行されているのでは……という危惧が心をよぎったからだ。
心持ち背伸びするようにして、遠く

の方にまで視線を伸ばす。

幸い、あの変な男の姿は見えなかった。もっとも、人ゴミでごった返すアルタ前のこと、いくら背の高い正彦の視点をもってしても、視界はほとんど効かないに等しいのだが……。

尾行されていないという保証はないが、とりあえず男の姿が見当たらなかったということで、正彦はホッと胸を撫で降ろした。

いささか冷静を取り戻した正彦、薄笑いを浮かべ、由美の顔を見降ろす。彼女は無言で正彦の顔を見上げた。不信感と困惑が入り混じった複雑な表情をしている。

（まずいな）

正彦は思った。

ちゃんと後始末をしておかないと、彼女とはこれきりになってしまうかも知れない。25分の１と言ってしまえばそれまでだが、由美は（あの男が指摘した通り）ナンバー３の存在なのだ。それに、あんなわけのわからない男のせいで別れるのは、プレイボーイとしてのプライドが許さなかった。

（何とかしなくちゃな）

素早く考えを巡らした正彦が、

「由美、中央公園へ行こうか」

と言うと、

「え？」

彼女は小首を傾げた。唐突な提案に呆気にとられたのだろう。正彦の真意を測るかのように、しばらく黙って彼の顔を見つめている。

やがて、

「いいわ」

由美は言い、コクリと頷いた。

新宿中央公園。——昼間はサラリーマンやＯＬの憩いの場だが、今ごろの時刻ともなれば、訪れる人々はほとんどツーショットとなる。

彼女の気持ちを解きほぐす（疑いを晴らす）には、絶好の場所と言えるだろう。公園は新宿駅の西口にあり、ここ東口のアルタ前からは少し離れているが、歩けない距離ではない。

ふたりはゆっくりとした足取りで、新宿中央公園へと歩き始めた。

新宿の象徴とも言える高層ビル群、そして東京都庁を横手に見ながら、目的地へ向かって行く。他人の目には仲のよいカップルと映るかも知れないが、ふたりとも、今ひとつしっくりしない感覚を覚えていた。それまでと、何かが違うのだ。

結局、中央公園に到着するまで、ふたりはほとんど口をきかなかった。

正彦は正彦で、先ほどの男のことが脳裡に焼きついて、気になって仕方がないし、由美もそれを敏感に感じ取っていたのだった。

適当なベンチに隣り合って坐ってからも、ふたりのぎこちない関係は続いた。

正彦が肩に手を回すと、由美はハッと身を固くした。肩の震えが手に伝わってくる。これまで、一度もなかったことだ。

「由美……」

正彦は彼女の顔を真正面から見つめた。

「ごめんよ。不愉快な気持ちにさせちゃって」

静かな声で言い、頭を下げる。

「そんな。別に謝らなくても……」

若干だが、由美の硬い表情が崩れた。ここぞとばかりに、

「気にするなよ、あんな男の言うことなんて……」

精一杯の優しさを込めて言う正彦。

「ええ。わかってるわ」

一応は頷いたものの、まだ由美が納得していないことは明らかだった。

正彦は続けて言った。

「おれって誤解されやすいんだ。もちろん、つき合ってるのは、由美、おまえだけだよ」

とウインクする。女殺しのウインクだ。効果覿面、

「そ、そうよね」

由美は息を吐き、肩の力を脱いた。

「あたし、ちょっとおかしかったわ。あんな、わけのわからない男の言葉を真に受けるなんて……」

にこっと笑みを浮かべる。もうこうなったら正彦のペースだ。

「そうだよ。あんな男の世迷い言で、愛する由美と喧嘩なんかしたくない。やつのことなんて忘れて、楽しくやろうぜ」

正彦が言うと、由美の顔に満面の笑みが広がった。ここまで来れば、ふたりの関係が元に戻るのは時間の問題と言えるだろう。ところが！

そのときだった。いきなり、

「お兄ちゃん。言葉はもっと正確に話さなきゃ。愛する由美、じゃなくて、大切な金蔓だろ？」

という声が耳に飛びこんできた。まるで子どものようなあどけない声。

「だ、誰だ？」

慌てて周囲をキョロキョロと見回すが、人影は見えない。すると、

「ここだよ、ここ」

と、また同じ声が聞こえてきた。どうやら声の主はベンチの下にいるらしい。

（ベンチの下だって？）

信じられない思いにとらわれつつ、ベンチの下を覗きこむ。

「お、おまえは……？」

正彦は大きく目を見開いた。

いつの間に現れたのか、小学３年生くらいの男の子がひとり、ベンチの下に潜り込んでいたのだ。

少年は正彦の方を見て、にたにたと笑みを浮かべている。とても小学生とは思えない下卑た笑みだ。

正彦はまじまじとその子の顔を見つめた。見たことのない顔だった。

（また変なやつが現れたぜ。ひょっとして、あの男の子どもか）

正彦が思った途端、少年が言う。

「違うよ。ぼくはあの男の子どもなんかじゃないよ」

「……!?」

正彦はのけぞった。

（まるでおれの心が読まれているみた



いじゃないか）
　すると、またもや少年、
「そうだよ。心を読んでいるんだよ」
　シラッと言う。
「くくっ……」
　正彦は背筋に悪寒が走るのを感じた。
　ふと由美に目をやると、彼女の表情も凍りついている。この異常な展開についていけないのだろう。
　そんなふたりを尻目に、少年はごろごろっとベンチの下から転がり出た。ピョーンと立ち上がり、
「こいつは何者だ？　どうしておれのことを知っているんだ？　と思ってるね」
　と正彦の方を見て言う。
「くそっ」

　罵り声を上げつつ、正彦は少年を睨みつけた。わけがわからないながらも、猛烈な怒りが込み上げてきたのだ。
（このガキ、殴ったろか）
　と背後に回した拳を握り締める。少年の視点からは、正彦の拳は見えないはず。ところが、
「おっと。暴力はいけないよ。何の解決にもならない」
　少年はエヘラエヘラと言った。
「う……」
　思わず、握り締めていた拳の力が脱ける。
（ほ、本当におれの心が読めるのか）
　呆然と思う正彦に、少年は答えた。
「そうだよ。さっきからそう言ってるじゃないか。けけけ」

　心の底から楽しそうだった。
　と。突然──
「茶番劇は、もうたくさんっ」
　由美が厳しい口調で言い、立ち上がった。
「お、おいおい」
　正彦、あとを追って立ち上がる。
「正彦くん」
　由美は彼をキッと睨み、毅然とした口調で言った。
「あたしと別れたいのなら、こんな回りくどいことをしなくても、はっきりそう言えばいいじゃないの」
　予想もしていない言葉だった。
「ゆ、由美。違うよ。おれがきみと別れたがってるなんて、とんでもない。これは、何かの陰謀だ」

慌ててフォローする正彦。だが、彼女の反応はシビアだった。

「陰謀ですって？　どこの誰がこんな馬鹿げたことをするのよ」

と、そっぽを向く。ま、当然かも知れない。常識的に考えれば、人の心を読むだの読まないだの、有り得べからざることなのだから……。

続いて、

「あたし、帰るわ。さよなら」

由美はピシャリと言い、身を翻(ひるがえ)した。そのまま公園の出口へと向かって歩き始める。

「放っといていいの。彼女、お兄ちゃんとはこれっきりと思ってるよ」

少年が言った。そんなことは、言われるまでもなくわかっている。

「うるさいっ」

少年を怒鳴りつけた正彦は、彼女の手を握って引き止めようとした。が、彼女は、

「離してよっ」

と彼の手を振りほどき、ずんずん歩いていく。彼女の決心は、正彦が想像していた以上に固いのだった。

そのまま、こちらを振り返ることもなく、彼女の姿は夕闇のなかに消えていった。

「ゆ、由美……」

がっくりと膝から崩れ落ちる正彦。

「けけっ。行っちゃったね」

少年が嬉しそうに言うが、正彦は全く反応を示さなかった。

もう、何が何だかわからない。心のなかは真っ白になっていたのだ。

そんな正彦の姿を見て、

「彼女がいなくなったんじゃあ、これ以上ここにいても面白くないな。そろそろぼくも帰ろうかな」

ひとり言のように呟いた少年は、

「じゃ、またねえ」

明るい声で言い、ケラケラ笑いながら駆け出した。またたく間に、その姿が小さくなる。

正彦には、少年のあとを追う気力は残されていなかった。

「ど、どうしておれがこんな目に……」

呟いた正彦の目から、大粒の涙がこぼれ落ちた。

絶望と無念さの入り混じった涙であった……。

しばらくのち――

正彦はのろのろと立ち上がった。

ベンチに腰を降ろし、

「はああ」

と大きく息を吐く。

一時は絶望の淵に追いこまれた正彦だが、立ち直るのは早かった。

いきなり自分の身に降りかかってきた災難に、漠然と想いを馳せる。

あの中年男と少年は、いったい何者なのか？　ふたりの関係は？

なぜ、何のために、あんなことをするのか？

本当に正彦の心を読んでいるのか？

だが、いくら考えても、結論は出そうもない。

と――

突然、正彦は思った。

（結局、ガールフレンドがひとり減っただけじゃないか）

納得して頷く。

ある意味では正しい結論と言える。彼にはまだ24人ものガールフレンドがおり、明日からもデートの予定が詰まっている。その点に関しては、悲観する必要など全くないのだ。

もちろん、もともとガールフレンドを失ったことなど大した問題ではなく、問題はあの謎の中年男と少年であることは、正彦も充分に承知している。しかし、考えたところで解決できるような次元の問題とも思えない。

となれば、考えないようにする、あるいは忘れてしまうのが最も賢い解決策と言えるのである。

（ま、いいさ。過ぎたことは仕方がない。悪い夢を見たと思えばいい）

小さく頭を振った正彦は、ゆっくりと立ち上がった。

「ふあーあ」

と大きく伸びをする。

そして。

正彦は歩き出した。そこかしこで、仲睦まじいカップルたちがいちゃついている。ひとりぼっちは、正彦だけであった……。

## その2　謎の青年

悪夢は過ぎ去った。

と正彦は思っていた。

しかし、それが甘い考えであることは、すぐに明らかになった。

毎日最低ひとりのガールフレンドとのデートという過密スケジュールのなか、正彦の生活はボロボロになっていた。

ふだん、大学へ行っているときや男友達と会っているときは、以前と変わらず平穏無事に過ごせるが、なぜか正彦がガールフレンドと会っていると、どこからともなく謎の男（あるいは女）が現れ、デートの邪魔をするようになったのだ。

彼らは場所を選ばなかった。スナック、ディスコ、公園、遊園地、映画館、彼女の家……。ベッド・インの最中に現れることもあった。

明らかに同一人物ではなかった。男であったり女であったり、大人であったり子どもであったり……と、性別も年齢も様々だ。しかし、彼らの行動パターンは決まっていた。

そう――

あの中年男や少年と同じく、正彦の思考を読み取り、ルックスとともに彼の最大の武器である舌先三寸を封じ込めてしまうのだ。

結果、お相手のガールフレンドは怒

って、あるいは呆れて、帰ってしまうのである。
1日のうちの大半をガールフレンドとともに過ごしている正彦だけに、深刻な問題だった。
もちろん、できる限りの対策は考えた。
最初からカラオケルームなどの個室で待ち合わせてみたり、第三者を立ち合わせてみたり……。
だが、すべては無駄なことだった。どんな状況であろうと、必ず邪魔者は現れて、ガールフレンドが帰るまで執拗な攻撃の手を緩めない。そして当然のごとく、目的を達すると、満足して去っていく。
取っ捕まえてギタギタにしてやろうと思ったこともあったが、考えを見透かされていては、どうしようもなかった。
恥を忍んでゼミの友人たちにも相談したが、
「そんな馬鹿な」
と一笑に付されてしまった。あるいは、
「そりゃあ、おまえが悪い。女の子をもてあそんだ報いだ」
と逆に説教される始末。
もはや、お手上げだった。私生活を暴露され、口先を封じられたプレイボーイの、なんと惨めなことか……。
複数のガールフレンドと同時につき合うのをやめ、まっとうな生活に戻れば、悩みは解消するだろう。しかし、それはできなかった。生来のプレイボーイとしての、悲しい性だった。
ヤケ酒をあおる毎日が続く。
正彦は、心身ともに疲れ果てていた……。

3週間が過ぎ去った。
ここは、渋谷・道玄坂にあるスナック〈ユニコーン〉。
その夜も、正彦はヤケ酒をあおっていた。
つい先ほどまでは、ガールフレンドの立花祐子と一緒だった。
ところが例によって、突然そばに寄ってきた変な女が、正彦のあることあることを指摘。当然のことながら、祐子は怒って帰ってしまったのである。
あとを追う気にもなれなかった。追ったところで徒労に終わることは目に見えている。この3週間で、正彦はすっかりフラれることに慣れてしまったのだ。
変な女も祐子が去るとともに姿を消し、今日も正彦はひとりぼっちになってしまった。
(くそお。おれにいったい何の恨みがあるってんだ)
正彦は溜まり溜まった鬱憤を晴らすかのように、早いピッチでロックのグラスを口に運んだ。
(あと、ふたりか……)
と思う。
そう。25人もいたガールフレンドも、毎日着実に減っていき、残りはふたりになってしまったのである。
明日、そして明後日とデートの約束をしているが、その先はない。死刑台の階段を上る死刑囚の心境だった。あと2段上ると、ギロチンが待っている……。
ここのところ、毎晩正彦は、酔い潰れるまで酒を飲んでいた。おそらく今日もそうなるだろう。
わかっていても、飲まずにはいられないのだった。
店を変え、なおも飲み続ける正彦。
もう1軒、さらにもう1軒……。
そして……。

「もしもし、しっかりしてください」
耳元で呼びかけられ、正彦は意識を取り戻した。
「……ん?」
目を開けると、若い男の顔が見えた。心配げに正彦の顔を覗きこんでいる。
背中には、ごつごつした石の固い感触があった。どうやら、石塀にもたれこんで眠っていたらしい。
「う、ううっ」
呻き声を上げて立ち上がろうとする正彦の脇を、男が支える。
「大丈夫ですか?」
「あ、ああ……」
頷きつつ、正彦はその男の方に目をやった。
筋肉質の、スポーツマン・タイプの青年だった。スラリとした長身は、正彦と並んでも遜色がない。年齢は正彦と同じくらいか。よく日焼けした浅黒い顔に、人なつこい笑みを浮かべている。
「こ、ここは?」
正彦は周囲を見回した。どこかの路地裏であることはわかる。だが、風景に見憶えはなかった。
(またか……)
正彦は思い、苦笑した。
今日もまた、正彦の記憶は途中で途切れていた。4軒めの店までは、かろうじて憶えているが、そのあとは霧のなかだ。考えようとすると、後頭部がズキズキ痛む。
と――
「こんなになるまで飲むなんて……。失礼ですが、何かお悩みでも……?」
突然青年は言った。じっと正彦の目を見つめている。
正彦は青年の顔を見返した。
悩んでいることは確かだ。だが、見も知らぬ相手に話すようなことだろうか。それで解決できるような問題なのだろうか。
正彦が黙っていると、
「図星のようですね。よろしければ、ぼくに話してみませんか」
青年は言った。
「……?」
正彦は彼の顔を見つめた。
邪気のない顔。しかしそれでいて、人を安心させるような頼もしさを秘めている。
すると、何を勘違いしたのか、
「おっと、失礼」
頭を掻いた青年は、



「流と言います」
と名乗った。
「リュウ？」
思わず問い返す正彦。名乗るからには姓なのだろうが、だとすれば、実に変わった姓と言える。
「ええ、そうです。流れるという漢字1字で、リュウと読みます」
青年は言い、またも人なつこい笑みを浮かべた。不思議な魅力が正彦を直撃する。
（信用してみようかな）
ほとんど直感的に、正彦は思った。
駄目で元々。別に、困った事態になるわけではない。助けてもらえるのであれば、儲けものではないか。
体内にまだ大量に残っているアルコールが、正彦を大胆にさせた。
決心した正彦が、
「おれ、小川正彦と言います。青学の学生です」
自己紹介をすると、
「ほお、青学……。大したものですねえ」
彼は感心したような声を上げた。
「いえ、それほどでも……」
誉められて悪い気はしない。気をよくした正彦は、
「信じてはもらえないかも知れませんが……」
と前置きしたのち、
「実はですね……」
と、3週間前から自分の身に起こり始めた奇怪な出来事――デートをするときに限って現れる奇妙な連中について、詳しく話し始めた（さすがに、25人もの女性とつき合っていたことに関しては、適当にボカしたが……）。
「……というわけなんです」
正彦が話し終えると、
「なるほどね」
流は深く頷いた。それまでひと言も口をきかず、黙って正彦の話を聞いていたのだ。
「信じてくれますか？」
彼の顔を覗きこむようにして訊く正彦に、
「もちろんです」
流は真剣な声で答えた。腕を組んで、じっと考えこむ。ピリピリした緊張感が伝わって来た。口を挟むのが憚られるような、そんなムードだった。
沈思黙考十数秒、ようやく流は口を開いた。
「それは妖怪の仕業に違いありませんね」
「よ、妖怪だって!?」
正彦が素頓狂な声を発すると、
「おかしいですか？」
流は冷静な声で返した。

「だって、妖怪なんて、そんなものが……」
つい吹き出しそうになった正彦に、
「妖怪は存在します」
きっぱりと言い切った流は、
「妖怪以外の、いったい何者に、そんな真似ができると言うのですか？」
と厳しい口調で問うた。
「うっ……」
正彦は口ごもった。
確かに、流の言うことには一理ある。常識的に考えれば、妖怪なんて有り得べからざる存在だが、自分が常識では考えられない目に遭っているのも事実だ。常識外の出来事が起こっている以上、妖怪を否定することもできないのである。
「でも、どんな妖怪が？」
正彦が問うと、
「ええ。おそらく、サ」
答えかけた流だったが、なぜか途中で言葉を呑みこんだ。
「サ？」
聞きとがめる正彦。
「いや、何でもありません」
流はいささか慌てたように首を横に振った。
「とにかく、放っておくと、大変なことになるかも知れません。早いうちに手を打たなくては……」
と続ける。
「手を打つったって、いったいどうしたら……？」
正彦が困り果てた声を出すと、
「残念ですが、おれひとりの力ではどうにもなりません。もし、その気があるのなら」
流は言いつつ、ポケットから１個のマッチ箱を取り出した。
「この店にいらしてください。あなたの力になってくれる人たちに会うことができます」
と正彦にマッチ箱を手渡す。
マッチ箱には、ＢＡＲ〈うさぎの穴〉と書かれていた。裏には、簡単な地図が印刷されている。

「〈うさぎの穴〉？」
正彦が問うと、
「そうです」
流は頷いた。さらに、
「ところで、今度のデートの予定は？」
と訊く。唐突な問いに、いささか面食らった正彦だが、
「明日、いや、もう今日ですか、約束してますけど……」
正直に答えると、
「そうですか……」
流は大きく息を吐いた。ひと呼吸おいたのち、
「ひとつ忠告しておきます。〈うさぎの穴〉に来るまで、けっして女性と会ったりしないでください。デートをしたあとでは、取り返しのつかないことになるかも知れません」
と言う。深い意味を秘めているような言い方だった。
「え？　どういうことですか」
正彦が問うが、流は答えなかった。
「とにかく、そういうことです」
などと、曖昧な言葉で口を濁す。
と——
いきなり流は、
「じゃ、おれはこれで」
と踵(きびす)を返した。
「あ、あの……」
慌ててあとを追おうとする正彦に、
「必ず、デートする前に来てくださいよ」
流は言い、ウインクをした。そのままダッシュし、闇のなかに消えていく。
つい先ほどまで酔い潰れて寝ていた正彦には、そのスピードについて行く体力は残されていなかった。
（いったい彼は、何者……？）
しばし呆然と、流の姿が消えた方向を眺める正彦。まさに、キツネにつままれたような心境だった。
やがて。
正彦はとぼとぼと歩き始めた。
道玄坂の表通りに出、深夜を流しているタクシーを捕まえる。
何とか、ひとり暮らしのマンションに帰り着いたところで、正彦の体力は尽きた。
ベッドに倒れこんだ正彦を、強烈な睡魔が包みこむ。たちまち正彦の意識は遠のいていった。
眠る、眠る、眠る。正彦は泥のように眠った……。

正彦が目覚めたのは、午後１時過ぎだった。
それから３時間あまり、正彦は、今後の行動について頭を悩ませた。
どう考えても、妖怪なんて馬鹿げているとしか思えない。
（夢か……）
とも思ったが、ポケットにはいっていたマッチ箱が、現実であることを証明していた。
あの流と名乗る青年は、いったい何者なのだろうか。また、〈うさぎの穴〉には、何があるのか。
彼を信用すべきか。それとも、無視すべきか。
なかなか心は決まらなかった。デートの約束時刻が刻々と近づいてくる。
正彦は、青年が別れ際に言った言葉を思い出した。
「必ず、デートする前に来てくださいよ」
デートをしたあとでは取り返しのつかないことになるかも知れない……とも言っていた。
彼を信じ、〈うさぎの穴〉とやらへ行くとしたら、今しかない。
ぎりぎりまで悩み続け、ようやく正彦は心を決めた。
一か八か、〈うさぎの穴〉というバーに行ってみることにしたのである。
マッチ箱の裏に印刷された地図によると、〈うさぎの穴〉の所在地は渋谷・道玄坂だった。昨日（正確には今朝だが)、正彦が倒れていたあたりだ。
正彦はマンションを飛び出し、最寄りの駅——下北沢駅へと向かったのであった……。

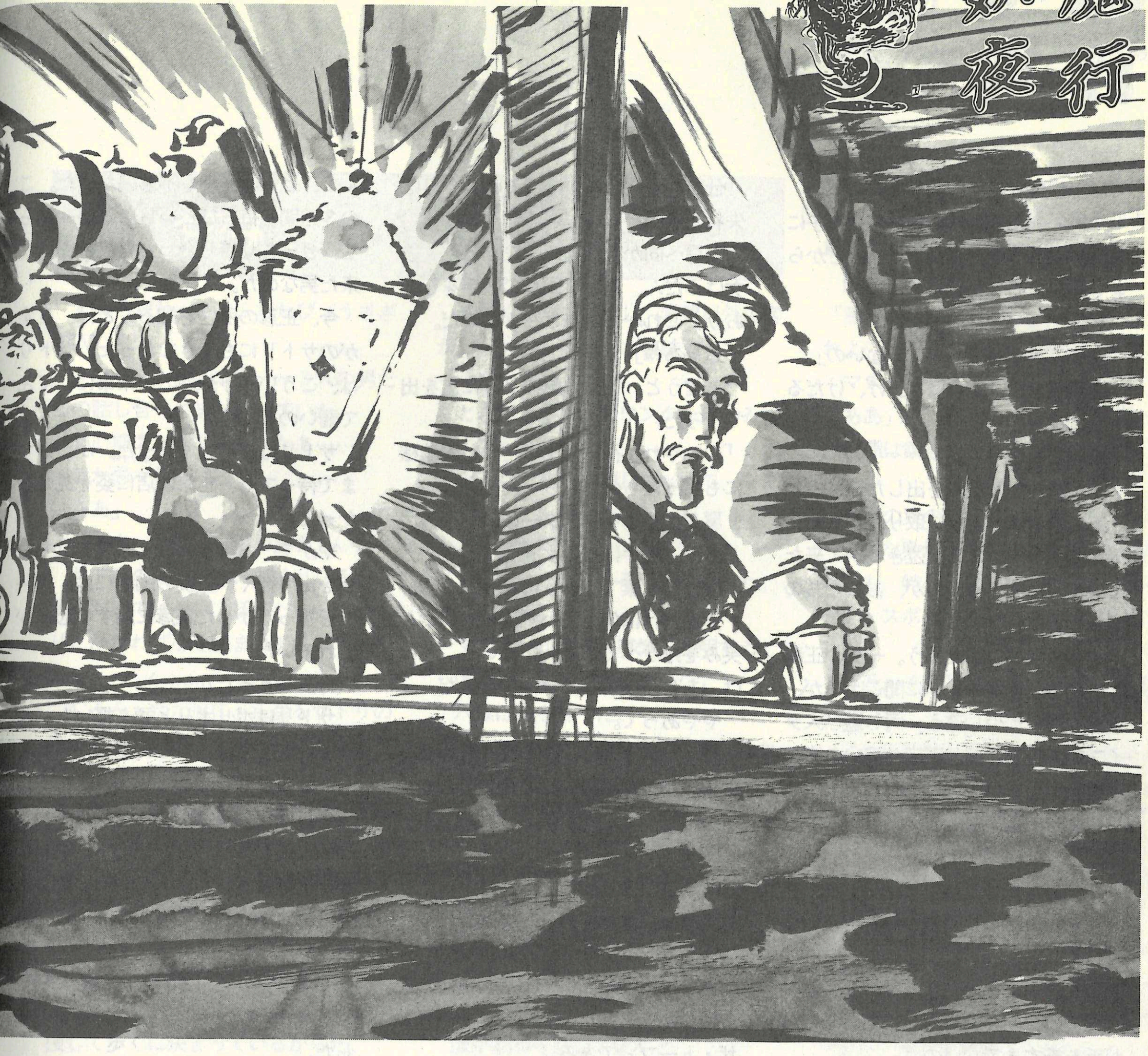
## その3〈うさぎの穴〉

　夕方５時。
　正彦は渋谷に降り立った。
　マッチ箱の地図を頼りに、道玄坂を歩いていく。かなりいいかげんな地図だったが、下北沢に住み、表参道の大学に通っている正彦にとって、渋谷は自分の庭みたいなものだ。お目当ての〈うさぎの穴〉を見つけるのは、そう難しいことではなかった。
　ほどなくして、正彦は〈うさぎの穴〉と書かれた看板を発見した。
　思った通り、昨日正彦が倒れていた場所の近くである。路地裏の薄汚れた雑居ビルの５階。真っ赤な地に、黒い字が印象的な看板だった。
（もしかすると、あの流という青年は、この店で飲んだ帰りだったのかも知れないな）
　正彦は思った。何だか安心し、ホッと息を吐く。
　ビルに足を踏み入れると、目の前にエレベーターがあった。
　上昇マークのボタンを押す。１階で待機していたらしく、エレベーターの扉はすぐに開いた。
　エレベーターに乗りこんだ正彦は、躊躇（ちゅうちょ）せず５Ｆのボタンを押した。扉が閉じ、がたがた揺れながら上昇していく。かなり老朽化したエレベーターのようで、お世辞にも快適な乗り心地とはいえなかった。
　５階に到着し、扉が開く。エレベーターを降りると、真っ赤な扉が視界に飛びこんできた。〈うさぎの穴〉というプレートが掛かっている。
（ここが〈うさぎの穴〉か……）
　正彦は、背筋にブルッと震えが走るのを感じた。
（本当に、こんなところへ来てよかったんだろうか）
　という後悔が胸中をよぎる。だが、ここまで来て、引き返す気にもなれなかった。
　ごくっと生唾を呑みこんだのち、扉のノブに手を伸ばす。
　ちりん……。ベルが鳴り、扉は奥に向かって開いた。
　もうあとには引けない。
　正彦はゆっくりと〈うさぎの穴〉へと足を踏み入れたのであった。

　正彦の目に最初に飛びこんできたのは、昨日会った流という青年の顔だった。
　正彦の顔を見るや、
「よお。来たな。待ってたぜ」
　と手を挙げる。言葉遣いは昨日ほど丁寧ではないが、人なつこい笑みは変わっていなかった。
「あ、ああ」
　頷いた正彦は、店内を見回した。
〈うさぎの穴〉は、意外に広い店だった。アンティーク調の装飾が、落ち着いた雰囲気を演出している。また、店の片隅には、古いピアノが置かれていた。
（いや、古くは見えるけど、最近のものだな）
　正彦は思った。なぜなら、弾き手の姿は見えないのに、ピアノは静かなポピュラーを奏でているからだ。自動演奏機能付のピアノなんてのは、新しいに決まっているのである。
　カウンターの向こうに、マスターらしき中年男がひとり。そしてカウンターには、客と思われる３人の男女が坐っていた。男がふたり、女がひとり。もちろん男のひとりは流で、もうひとりの男は、ちょっと小太りで眼鏡をかけた若者だ。
　男たちは皆、店にはいってきた正彦の方に顔を向けていたが、女だけは違っていた。正彦に背を向けたまま、ストゥールに坐っている。新しい客に、全く関心がないようだった。
　店内を見回して突っ立っている正彦に、
「どうしたんだい？　こっちへ来いよ」
　流が言う。
「あ、ああ」
　生返事を返した正彦は、ゆっくりと歩を進め、ちょうど空いていた流の隣のストゥールに腰を降ろした。
　先ほどまでうしろ姿しか見えなかった女性の横顔が見える。長い黒髪に、切れ長の目。こと女性に関しては百戦練磨の正彦が、思わず心を奪われるほどの美しさだった。
　そんな正彦を尻目に、流はカウンターの内側にいる中年男に向かって言った。
「マスター。この人が、さっき話した小川正彦くんです」
「なるほど。きみか」
　マスターは頷き、正彦の顔を見つめた。優しいが、鋭い目つきだ。
　慌てて正彦は、視線を美女から引っ剝がした。
「あ、あの……流さんに、ここへ来れば助けてもらえると聞いて……」
　しどろもどろの口調で言う。
「はい。話は聞いています。どうやらあなたは、性格（たち）の悪い妖怪に取り憑かれたようですね」
　マスターは静かな声で言った。
「よ、妖怪……ですか」
　最も聞きたくない言葉だった。
（やはりここに来るべきじゃなかったのか）
　正彦の胸に、後悔の念が沸き起こる。
「本当に、妖怪なんてものがこの世に存在するんですか？」
　つい疑問を口にすると、
「はい。もちろん、存在しますよ」
　マスターはこともなげに答えた。実は、マスターを始めとして、３人の客たちも皆妖怪なのだが、当然そんなことは口にしない。必要のないことだからだ。
「し、しかし……」

なおも納得しない正彦を、マスターは優しく制した。
「いいでしょう。じっくり説明して差し上げますから、よく聞いてください」
柔らかな笑みを浮かべて言う。
「は、はい」
正彦が頷くと、マスターは話し始めた。
「生命は、さまざまな〝想い〟をもとにして生まれます。子孫を残したいという強い〝想い〟に感応して生まれるのが、人間や他の生き物のような普通の生命です。しかし、〝想い〟はそれだけではありません。特に人間という生き物は、強い〝想い〟を持っています。なかでも、〝恐怖〟や〝愛情〟は最も強い〝想い〟といえるでしょう。ときには、そういった強い〝想い〟そのものから、本来存在しないはずの生命が生まれることがあります。それが妖怪です。古くは座敷童子や河童、のっぺらぼう、ろくろ首……。最近では、ほら、あなたも口裂け女とか人面犬の噂を耳にしたことがあるでしょう。彼らは皆、人間たちの強い〝想い〟――〝恐怖〟から生まれた妖怪たちなのです……」
マスターはここまで一気にまくし立てた。まさに、立て板に水。あまりに見事な弁舌に、正彦は口を挟むことすらできなかった。
「わかっていただけましたか」
正彦の顔を見つめるマスター。
「は、はあ、なんとか……」
正彦は呆然と頷いた。口裂け女や人面犬まで妖怪というのは納得しかねるような気もするが、これほどまでに言うのだから、おそらくマスターの話はデタラメではあるまい。少なくとも、マスターがそう信じていることは確かだ。
それに、たとえ真実でなかったとしても、それは大した問題ではなかった。要は、あの変な邪魔者たちが現れなくなれば、それで正彦は満足なのである。
「では、あなたの話を聞かせてください。流からだいたいの話は聞いていますが、やはり本人から直接聞いたほうが……」
マスターは言った。
「は、はい」
正彦は頷き、あの日から昨日まで、自分の身に降りかかってきた悪夢のような出来事を話した。
正彦が話し終えると、
「なるほど……」
とマスターは頷いた。眼鏡の若者と美女も小さく頷いている。どうやら彼らも、既に流から話を聞いているようだった。
「わかりました。とりあえずあなたに必要なことは、問題が解決するまで、デートをしないことですね」
マスターは言った。
言われるまでもなく、わかりきっていることだった。今までの例からして、デートさえしなければ、あの連中は現れないのだ。だが……。
「本当に彼らから解放されるのでしたら、少しくらいは我慢しますが、あまり長い期間は……」
正彦が渋ると、マスターも渋い顔をした。
「あなた。ことの重大さがわかってないようですね。今はまだデートのときだけですが、24時間つきまとわれるようになったら、もうおしまいなんですよ」
「は、はい。わかりました」
仕方なく、正彦は頷いた。確かに、マスターの言う通りなのだ。
「でも、いったいどうやって、あの連中を追い払うつもりなんですか？」
疑問を口にする正彦。しかしマスターは、きっぱりと首を横に振った。
「対策はわれわれで考えますが、それをあなたに教える気はありません」
「え？　なぜ？」
正彦が問うと、マスターは肩をすくめた。
「だって、あなたに取り憑いている妖怪は、あなたの考えを読み取ってしまうのでしょう？　われわれと接触したことも、われわれがあなたを救う手段を講じていることも……。ですから、あなたは何も知らないほうがいい、いや、知っていてはいけないのです」
わかるような、わからないような理屈だが、何だか正しいような気がする。
「はあ。わかりました」
正彦は頷いた。
「ほかに何かすることは？」
「とにかく、デートをしないこと。それさえ守ってもらえれば、あとは何もしなくて結構です。ま、できる限り毎日、この店に顔を出すようにしてください。年中無休ですから」
マスターは言った。さらに、
「念のため、住所と電話番号を教えておいてください」
と、小さな紙片とボールペンを正彦のほうに押しやる。





正彦が住所と電話番号を書きとめると、
「ほお、下北沢ですか」
マスターは言い、紙片をカウンターの下にある抽出にしまいこんだ。
「今日のところは、お帰りになってください。あなたがいては、相談もできません」
と言う。有無を言わせぬ、厳しい口調だった。
その迫力に気圧されるように、
「あ、はい。では」
正彦は慌てて立ち上がった。
「ま、おれたちに任せておけよ」
流が明るい声で言う。
「よろしく」
正彦は頭を下げ、扉へと向かった。途中、ちらと美女の方に視線を送る。
正彦がこの店に来てから、まだ彼女は１度も口をきいていない。いや、正彦の方を見ることすらなかった。
（せめて声を聞きたい。いや、正面から美しい顔を拝むだけでも……）
と思う。だが、彼女は相変わらずうしろを向いたままで、こちらを振り返る気配はない。
声をかけることもできようが、さすがにそれは躊躇（ためら）われた。そんなムードではないのだ。
うしろ髪を引かれる想いたっぷりに、〈うさぎの穴〉をあとにする正彦。
正彦が扉の向こうに姿を消した途端、それまで店内に流れていた静かな調べが、いきなり激しい旋律に変わった。狂おしいまでに情熱的なメロディーを奏で続ける。
いよいよ、〈うさぎの穴〉のメンバーが活躍するときが来たのである。
その序曲であった……。
正彦の姿が見えなくなると、すぐにマスターが口を開いた。
「やはり、サトリのようだな」
「だろ？」
と流が呼応する。
「サトリか……。厄介な相手だな」
小太りの若者──大樹が言い、大きく息を吐いた。ほかのメンバーも同じ思いだった。
サトリは、サトルの化け物ともいわれ、日本古来からその存在を認められている妖怪である。
人の心を読む能力に長（た）け、変身能力も有しているサトリは、その能力を利用し、人間をからかうことを最大の楽しみとしている。厄介なひねくれものだった。

「どうしたらいいと思う？」
マスターは黒髪の美女――未亜子に向かって訊いた。彼女は、先ほどから全く発言していないのだ。
すると、
「放っておけばいいんじゃないの」
未亜子は長い髪を掻き上げ、けだるそうに言った。
「放っておくう？」
さも意外そうな声を出した流、
「あの若者は、妖怪に取り憑かれた。それで困って、ここに泣きついて来たんだぜ。助けてやるのが、おれたちの務めじゃないか」
と熱っぽい口調で言う。一見、正義感に満ちた言葉のように聞こえるが、正確に言うと少し違う。同じ遊び人タイプである流には、正彦の追いこまれた窮状がよくわかるのだ。
しかし未亜子は、
「だって、自業自得じゃないの」
と、あっさりと返した。
「女を食い物にしてるから、そういう目に遭うのよ。正直に生きていれば、サトリはつまらなくなって、どこかへ行ってしまうわ。わざわざあたしたちが手を貸すまでないのよ」
「………」
流は押し黙った。確かに、彼女の意見は正しい。完全に一本取られた恰好だった。
そのとき、
「まあまあ、ふたりとも」
ちょうどいいタイミングで、マスターが口を挟んだ。
「わたしも、彼のような生き方は好きじゃない。だけど、別に法に触れるようなことをしているわけでもないし、流が彼と遇ったのも、何かの縁だと思う。ここはひとつ、助けてやってもいいのではないかな」
と未亜子の方を見やる。
「まあ、あなたたちがやりたいのなら、ご随意に。あたしは手を貸す気はないわ」
未亜子は言い、静かに席を立った。
「仕事の予定がはいってるの。今日は失礼するわ」
と扉へ向かう。嘘ではなかった。彼女はふだん、クラブ回りの歌手をしており、これからが稼ぎどきなのだ。
「じゃあね」
と言うと、彼女は風のように店を出て行った。
「やれやれ。行っちまったか。お嬢様にも困ったものだ」
肩をすくめるマスターに続いて、
「ちっ。勝手にしろよ」
流は吐き棄てるように言った。
大樹だけは何も言わず、にやにやと笑みを浮かべている。こういうことには、あまり頓着しない性格なのだ。
ややあって。
残った男３人は、頭を突き合わせて今後の対策を検討し始めたのであった……。

時刻は、少し前に遡(さかのぼ)る。
正彦が〈うさぎの穴〉に顔を出したころ――
ここは、池袋西口・東武百貨店の最上階にある喫茶パーラー〈オーバー・ザ・トーブ〉である。
中年のサラリーマンを装って喫茶店にやってきたサトリは、首を傾(かし)げた。
（おかしいなあ。確か、今日はここでデートの約束をしているはずなんだが……）
新聞に目を落とすふりをしながら、店内の様子を窺(うかが)う。
正彦を待っている女性は、すぐに見つかった。胸に正彦への想いを秘めている超ミニスカート女。何度も腕時計に目をやっている。
だが、肝心の正彦が近くにいる気配はなかった。隠れていても、サトリの〝心の目〟からは逃れることはできないはずだ。
（正彦はどこにいるのか？　なぜデートの場所に現れないのか？）
と思う。あの女好きがデートの約束を忘れるなんて、あるいは遅刻するなんて、どう考えても不思議だった。この３週間、毎日ひどい目に遭いながらも、きっちり待ち合わせ場所にやって来た男なのだ。
今、正彦の所在を知ることは、さすがのサトリにもできなかった。サトリは、こういう予想外の出来事に、てんで弱いのである。
サトリは辛抱強く待った。が、いつまで待っても、正彦は店に姿を見せなかった。
やがて、お相手の彼女が席を立ち、店を出て行く。彼女の胸中には、デートをすっぽかした正彦に対する怒りが溢れていた。
（行っちまったか……）
サトリはポリポリと頭を掻いた。彼女がいなくては、たとえ正彦が現れても、面白さは半減してしまう。
（今日は何か事情があって、来られなかったんだろう。ま、いいさ。明日のデートの予定はわかっている。明日も来なければ、やつのマンションに押しかければいい）
サトリはひとり納得し、彼女に続いて〈オーバー・ザ・トーブ〉をあとにした。
正彦が自宅である下北沢のマンションに帰り着いたのは、ちょうどそのころだった。
時刻は、午後７時を少し回ったあたり。まだ宵の口である。
奇妙な邪魔者につきまとわれる前ならば、毎日今ごろは、ガールフレンドと夕食をともにしていた。あるいは、なりゆき次第では、ラブホテルにチェック・インしていることもあった。しかし、今の正彦には……。
今日もまた、淋しいひとり寝の夜が始まろうとしている。
「ふううう……」
正彦は大きく嘆息したのであった……。

## その4 もうひとつの事件

ところ変わって、ふたたび〈うさぎの穴〉。

マスター、流、大樹——3人の男たちの話し合いはまだ続いていた。

「読心能力さえなけりゃなあ……」

流が忌々(いまいま)しげに呟く。

「ああ」

マスターは頷き、溜め息をついた。

サトリの読心能力の対象となるのは、人間だけではない。妖怪だって、サトリにかかれば心を読まれてしまうのである。

むろん、ただ単に、正彦をサトリの魔手から救うだけなら、話は簡単だった。正彦に内緒でアパートを捜しておき、そこに彼をいきなり連れて行けばいい。さすがのサトリにも、正彦の知らないところで立てられた計画を知ることは不可能だ。正彦はサトリから逃れられるだろう。

しかし、それでは問題の根本的な解決にはならない。サトリは次の獲物を捜して歩くに決まっているからだ。

サトリの持つ読心能力をいかに回避するか。——すべての論点はそこにあった。

正面きって力で撃退しようとすれば、逃走してしまうだろうし、下手な小細工を弄(ろう)したところで、徒労に終わるのは目に見えている。

では、どうすればよいのか？

午後9時を過ぎても、彼らは結論を出せずにいた。

と、そのとき——

扉が開き、ひとりの男が姿を現した。スリムな肉体。鳥のように鋭い眼光。〈うさぎの穴〉の常連客のひとり、八環であった。著名な山岳カメラマンとしての顔を持つ八環だが、彼もまた妖怪である。

自在に風を操り大空を駆ける鴉天狗(からすてんぐ)——それが彼の本当の姿だった。

素早く店内を見回し、常連以外の客がいないのを確認した彼は、

「よおっ」

と右手を挙げ、カウンターに歩み寄って来た。

「みんなで難しい顔しちゃって、なに話し合ってんの」

と軽口を叩く。

「ちょうどいいところに来てくれた。実はね……」

マスターが手短に事情を説明すると、

「ほほお。サトリがねえ……」

八環は顎を撫でた。

「そいつはまた厄介なやつに魅いられたものだな」

と口元を歪める。

「やっぱりそう思うか。ずっと相談してるんだけど、なかなかいい案が出なくて困ってるんだ」

と言うマスターに続き、

「八環さんなら、何かいい考えがあるでしょ？」

流が期待を込めて言うと、

「そんなこと、突然言われてもなあ……」

八環は困惑を露わにしつつ、空いているストゥールに腰を掛けた。腕を組んだ八環、ふと気づいたように、

「酒を頼む」

マスターに言う。

「はいよ」

マスターは素早く日本酒をコップになみなみと注ぎ、八環の前に置いた。

「サンキュー。喉がカラカラだったんだ」

まるで水でも飲むように、酒を半分ほど一気に喉に流しこんだのち、八環は言った。

「実は、おれも奇妙な事件を追っているところなんだ」

「事件？」

マスター、流、大樹——3人が声を揃えて、同じ単語を発した。皆、興味津々に八環の方を見ている。

「おいおい。そんなに見つめるなよ。恥ずかしいじゃないか」

頭を掻く八環に、

「照れる柄かよ。それより、話してくれよ。いったいどんな事件なんだ？」

マスターが言うと、

「ああ」

八環は頷き、話し出した。

東京の東の玄関口・上野。

広大な敷地面積を誇る上野公園のなかでも、特に不忍池は、若者たちのデート・スポットのひとつとして有名である。

最近、その不忍池に、奇妙な噂が流れていた。

ボートに乗った若いカップルの身に、不可思議な現象が起こるというのだ。

たとえば——

ボートに乗りこむまでは仲のよかったふたりが、何かの行き違いで急に口論を始める。

その逆に、それまでプラトニックな関係を保っていたふたりが、突然エッチな関係に発展してしまうこともある。

また、漕ぎ手が信じられないようなミスをして、ボートを岸に激突させたり、ひどいときには転覆させてしまったこともあった。

当然、

「きみのこと、信じられないよ」

「あなたのこと、信じられないわ」

となる。

以前から若者たちの間では、

「別れたくなったら、井の頭公園へ行け」

などと言われていたが、最近ではもっぱら、

「別れたくなったら、不忍池へ行け」

だった。もっと露骨に、〝縁切り池〟という言葉が使われることもある。

実際、このひと月間だけでも、不忍池で何十組ものカップルが破局を迎えており、単なる迷信とは思えないフシがあった。

ひょんなことから、そういう噂話を耳にした八環は、ここしばらく上野界隈を探っていたのだ。

「それもサトリの仕業？」
流が問うが、即座に八環は首を横に振った。
「いや、違うな。何人か、喧嘩別れした若者を捜し出して訊いてみたんだが、彼らの前に誰かが現われたというようなケースは１件もなかった」
「では、どうして喧嘩別れを？」
「うん、それなんだよ」
八環は考え深げに頷いた。
「彼らは皆、口を揃えて言うんだ。ボートに乗っていると、つい思ってもいないことが口に出たり、考えてもいない行動をしてしまう、とね」
「なるほど。それはサトリの仕業ではありませんね。やつにそんな能力はないはずですから」
大樹が口を挟む。
「そうだろ。試しにおれもボートに乗ってみたんだが、何も起こらなかった。おれの正体を知って、手を出さなかったのか、あるいは……。もっとも、ボートに乗ったすべての人たちに異変が起こるわけではないらしいけどな」
八環は言い、どう思う？　とでも言いたげに一同の顔を見回した。
マスターが応えて言う。
「あそこには三吉がいるだろう。やつに訊いてみたのか？」
「おっと、おれとしたことが……。やつのことをすっかり忘れてたぜ」
八環はペロッと舌を出した。
三吉というのは、古くから不忍池を縄張りとしている河童の名である。
「やつに訊けば、何かわかるかも知れんな」
呟くように言った八環、
「じゃ、早速おれ、行ってみるよ」
と立ち上がった。早くも扉に向かいかけている。
「待って。おれも行くよ」
あとを追って立ち上がる流に続いて、
「ぼ、ぼくも」
大樹も慌てて立ち上がった。
マスターだけは落ち着いたもので、
「わたしは残るよ。あの色男の兄ちゃんがやって来るかも知れないからな」
と呑気な口調で言ったが、
「おっと」
自分の額をペチッと叩いた。冷蔵庫から１本のきゅうりを取り出し、
「忘れ物だよ」
と放り投げる。
「さっすがマスター、気が効くう」
片手でキャッチした流は、もう既に姿の見えなくなっている八環のあとを追った。どたどたと大樹が続く。
〈うさぎの穴〉を飛び出した３人は、ビルの前に駐まっていたフォルクスワーゲンに乗りこんだ。
一路、上野へと向かう……。

３人が不忍池に到着したのは、夜も11時を回ったころだった。当然、人影は見えない。
３人は水際に近づいた。
「八環さん、これを」
と流、きゅうりを手渡す。
「サンキュー」
きゅうりを受け取った八環は、真ん中あたりでパキッとへし折った。新鮮なきゅうりの匂いが鼻孔をくすぐる。
「おーい、三吉。おいしいきゅうりをやるぞ。早く来ないと食べちゃうぞお」
八環は池に向かって呼びかけた。静かだが、よく通る声だ。
そのまま、じっと待つ。
ややあって――
遠くの方で、水面が小さく波立った。
それを目敏く見つけた八環、
「来たな」
にんまりと笑みを浮かべる。
さざ波はゆっくりと近づいて来て、水際の手前２メートルあたりで止まった。
次の瞬間――
ザバッ。
水面が割れ、異形の人影が姿を現した。
１メートルに満たない身長。青黄色の肌。頭のてっぺんには皿。もちろん背には、甲羅をしょっている。――言わずと知れた河童である。
「よお、三吉。久しぶりだな。元気だったか？」
八環が右手を挙げて挨拶すると、
「あんたたちか」
三吉は３人の顔を見回して、不機嫌な声で言った。３人とも三吉と面識はあるが、さして親しいわけではないのだ。しかし、
「そう迷惑そうな顔をするなよ。ほら、きゅうりだ」
八環がきゅうりを投げ与えると、途端に三吉は相好を崩した。
「いやあ、悪いねえ」
亀のような歯を剥き出しにして、にたっと笑う。
「じゃ、遠慮なくいただくよ」
言うやいなや、三吉はきゅうりにむしゃぶりついた。またたく間に食べ尽くしてしまう。
満足の笑みを浮かべた三吉は、ふと気がついたように、
「で、おいらに何か用なのか？」
と言った。
「ああ」
頷いた八環が事情を話すと、
「なーるほど。そいつのことなら、おいら、知ってるぜ」
三吉はウンウンと大きく頭を上下に振った。
「何者だ？」
問う八環に、三吉は答える。
「うらはらさ」
「うらはら？」
３人は同時に声を上げた。うらはらなんて妖怪は、初耳だったからだ。
「どんな妖怪なんだ？　会ったことはあるのか？」
八環が問うと、三吉は答えた。
「会ったことはあるけど、詳しいことは知らない。ただ、最近生まれた妖怪であることは確かだね。だいたい、う



らはらっていう名前だって、おいらがつけたんだ」
「どんな姿をしてる？」
「実体はないよ。まだ、意識だけの存在だ。やつが肉体を持つまでには、もうしばらく時間がかかるだろうね」
「さっきの話がやつの仕業であるという根拠は？」
「それは間違いない。やつが近づくと、なぜか思ってることと逆の行動しかできなくなるんだ」
「なるほど。それでうらはらか。うまく名づけたもんだな」
八環は感心した。実にうまいネーミングである。
「そうだろ」
誇らしげに胸を張った三吉、続けて、
「とにかく、すごいパワーでね、おいらも１度、ひどい目に遭った」
と言う。だが、腹を立てている様子はない。不思議に思った八環が、
「ひどい目に遭った？　それに、この池はおまえの縄張りなんだろ？　新参者に荒らされて、平気なのか」
と訊くと、
「平気も何も、感謝してるくらいだよ。やつのお蔭で、このあたり、ずいぶん静かになったんだからな」
三吉は嬉しそうに答えた。
「そうか。そうだよな……」
八環は頷いた。流と大樹も頷いている。
３人とも、三吉の気持ちはよくわかった。最近では、どこもかしこも観光地化が進み、妖怪たちには住みにくい時代になっている。この不忍池も例外ではないのだ。
黙りこくってしまった３人に、
「ほかに訊きたいことは？」
三吉が反対に訊いてきた。
「うらはらと接触するには、どうしたらいい？」
八環が訊くと、三吉はニヤッと下卑た笑みを浮かべて答えた。
「簡単さ。女と一緒にボートに乗ればいい。やつは、スケベな若者が大好きだからな」
「なーるほど」
八環は納得した。彼がボートに乗ったとき、うらはらが現れなかったのは、彼がひとりだったからだろう。女性と乗っていたら、彼もうらはらの餌食になっていたかも知れないのだ。
「ほかに訊くことがないんなら、おい

ら、帰るぜ」
三吉が言う。
3人とも、今の段階では、特に質問は思い当たらなかった。
「ああ。もういいよ。ご苦労さん」
八環が言うと、
「そっか。じゃ、またな」
三吉は水掻きのある手を挙げて言い、水中に身を沈めた。
現れたときと同様に、さざ波が去って行き、やがて見えなくなる。
「うらはらか……」
八環は感慨深げに呟いた。
先にも述べたように、妖怪はさまざまな〝想い〟から生まれる存在である。
初めからラブホテルの前で待ち合わせるような、既に行き着くところまで行ってしまったカップルはともかく、不忍池でボートに乗るなどという可愛いデートをしている若いカップルの多くは、自分を偽って行動している。
男は、女を自分のものにしたいと思っているくせに、表面上は紳士を装っている。女も、男のすべてが知りたいと思っているくせに、なかなか踏み切れずにいる。――どちらも、鬱屈(うっくつ)した〝想い〟を胸に秘めているのだ。
不忍池に集う若者たちの、そういった〝想い〟から新しい妖怪が生まれることは、充分に考えられた。
本心とは裏腹な言動をとらせることによって、鬱屈した〝想い〟を解放させるべく生まれた妖怪。――それがうらはらである。
だが、うらはらの被害(?)に遭った若者たちの話を総合すると、うらはらの力が及ぶのは、鬱屈した〝想い〟だけではないらしかった。うらはらに取り憑かれた者は、すべてにおいて、自分の本心とは裏腹な行動をするようになってしまうと言う。
おそらく、まだ生まれたばかりのうらはらは、鬱屈した〝想い〟と純粋な〝想い〟の区別がつかないのだろう。それは、仕方のないことだった。
と――

突然、大樹が口を開いた。
「ねえ。しばらくは、うらはらの好きにさせてあげましょうよ」
同意を求めるように、八環と流の方を見る。
「そうだな」
八環は頷いた。
不忍池の主ともいえる河童の三吉も、うらはらの誕生を喜んでいるのだ。よほどひどい被害でも出ない限り、うらはらは自由にさせてやるべきだろう。だいたい、これくらいの領分すら許されないなんて、妖怪が哀れではないか。
「じゃあ、これで一件落着ですね」
大樹、嬉しそうに言う。樹木の妖怪である彼は、特に自然に対する想いが強いのである。
「ああ、そうらしいな」
八環は答えた。続いて、
「流も異論はないだろう?」
と流の方に目をやる。当然、すぐに返事が返ってくるものと思っていた。ところが……。
(はて?)
八環は首を傾げた。流の様子が、少しばかりおかしかったからだ。
流は口を真一文字に結び、何かを思索するように池を見つめていた。想い返してみれば、先ほどから流はひと言も口をきいていない。
「流、どうしたんだ?」
八環が声をかけると、
「八環さん、考えてみたんですが……」
ようやく流は口を開いた。
「なんだ?」
「ええ。もし、あの色男をここに連れて来たら、どうなるでしょうか?」
「色男って、サトリに取り憑かれているとかいう大学生のことか」
「そうです。彼がここでデートをするとなれば、サトリも尾いてくるはず。もしサトリとうらはらが出会ったら……?」
流はここで言葉を切り、八環と大樹の顔を交互に見つめた。
しばしの沈黙ののち、

「ひねくれもののサトリと、うらはらか……」
八環、ぼそっと呟く。
「どうなるかわかりませんけど、確かに面白い試みではありますね」
大樹が言った。
「そう。どうなるか、わからない。でも、やってみる価値はあると思うんだ」
流が言う。
「そうだな。ひょっとすると、うまく行くかも知れない」
八環も同意を示したが、
「しかし、どうやってサトリをここへ連れて来るんだ？　やつは心が読めるんだぞ。危険とわかっている場所に、のこのことやってくるとは思えない」
と流の顔を見た。
「あの色男に言わなければいいんです。ただ、不忍池でデートするように伝えて、それ以外は何も教えない。彼が知らなければ、サトリにも知りようがありません」
「もうひとつ。われわれが加担していると知っても、それでもサトリは誘い出されるだろうか」
「それも大丈夫です。やつは自分の読心能力を過信していますから、用心ということを知りません。多少の危険は感じても、いや、危険を感じればなおさら、そこへ足を向けようとするでしょう。つまり、やつの読心能力を逆に利用するというわけです」
「なるほどな。で、彼の住所は?」
「マスターがメモを持っています」
流が答えると、
「わかったよ」
八環は深く頷いた。大樹も感心したように頷いている。
サトリの性格を読み切った作戦である。確かに、サトリを誘い出すまでは、うまく行くだろう。問題は、そのあとだ。サトリとうらはらが出会ったとき、果たして何が起こるのか?
ここでいくら議論したところで、決して結論が出ることはない。可能性を検討することはできる。しかし、実際

にそういう状況になってみなければ、わからないのである。——一か八かの賭けといえるだろう。

　ふたりが同意したのを見て、

「では、とりあえず帰るとしましょうか」

　流は言い、さっさと歩き出した。八環と大樹もあとに続く。

　そして。

　３人はふたたびフォルクスワーゲンに乗りこみ、〈うさぎの穴〉へと引き返したのであった。

## その5　サトリvs.うらはら

〈うさぎの穴〉に戻った一行は、マスターに、まずうらはらのことを話した。

「ほほお。うらはらねえ……」

　ふむふむと頷いたマスターだったが、続いて、流が自分の発案した作戦を告げた途端、

「な、なんと……」

　と眉をひそめた。しばし腕を組んで考えたのち、

「わたしが反対しても、やる気なんだろ？」

　と流の顔を見る。

「はい」

　流は力強く答えた。

　流だって、この作戦が危険な賭けであることは承知していた。だが、ほかに名案がない以上、多少は危険でも、やってみるしかないのである。

「ほらよ」

　マスターは流に、正彦の家の住所と電話番号が書かれたメモを渡した。

「どうも」

　メモを受け取った流、早速カウンターの端に置かれている電話機に歩み寄る。

　真夜中だが、こういうことは早いに越したことはないのだ。

　メモに書かれた番号をプッシュすると、呼び出し音が３回鳴って、受話器の外れる音がした。

「はい。小川です」

　聞き憶えのある声が耳に飛びこんでくる。

「流だけど……」

　流が言うと、

「なんだ、あんたか……」

　不機嫌な声が返ってきた。

「悪かったな、女でなくて」

　流は言った。遊び人、遊び人を知る。流には、プレイボーイの心情が、痛いほど理解できるのだった。

「こんな夜中に、何の用だ？」

　これまた不機嫌な声。しかし、

「あんたを救う手立てが見つかったんだ」

　流が言った途端、

「ほ、ほんとかよ」

　正彦の態度が一変した。それまでとは別人のように、声が弾んでいる。

「ほんとだよ。ただし、あんたにも手伝ってもらわないといけない」

「どうすればいい？」

「不忍池へ行き、女性とボートに乗って欲しいんだ」

「え？　不忍池でボートに？」

　正彦は驚いたように反復した。

「あそこは、〝縁切り池〟と呼ばれているんだぜ。ただでさえもフラれまくってるのに、その上、そんな縁起の悪いところでデートなんかできるものか。理由を説明してくれ」

　と言う。だが、

「理由は話せない」

　あっさりと受け流した流は、

「ところで、明日、デートの約束をしてたよね」

　と唐突に話題を変えた。

「そ、そうだけど……」

　途惑いつつも返事を返す正彦に、さらに問う。

「場所と時間は？」

「４時に池袋だ」

「なるほどな」

　流は頷いた。

　正彦のデート・スケジュールを完璧に知っているサトリが、明日のデート現場に現れることは、まず間違いなかろう。

　問題は、そのあとだ。その彼女が不忍池に行ってくれればいいが、サトリが現れたら、デートは30分と保たないだろう。それでは、正彦が不忍池に向かう動機が希薄になってしまう。正彦に動機を与えるためには……？

「ほかに誰か、明日つき合ってくれそうな女性は？」

　問う流に、

「明日の女が最後だ。そう言っただろ?」

　正彦は答えた。

「それは聞いた。でも、あんたなら、ひとりくらい何とかなるだろ？」

　プレイボーイのプライドをくすぐる言葉。一種の挑戦ともいえる。こう言われては、正彦も受けて立つしかなかった。

「ま、まあな……」

　曖昧に答えた正彦は、必死に記憶をまさぐった。

　と。正彦の脳裡に、ひとりの女性の顔が浮かんだ。

　山川美穂。——大学のクラスメートだ。気立ては優しいし、成績もトップクラス。正彦に気があるらしく、日ごろから何かと世話を焼いてくれる。だが、いつも彼は冷たく応じていた。

　理由は簡単。彼女は美人ではなかったからである。けっしてブスというわけではないが、正彦の目から見れば、美女以外は皆ブスなのだ。

「ま、心当たりはないこともないけど……」

　正彦が言うと、

「よし。話は決まった」

　流は言った。

　もちろん、サトリの性格からして、正彦がサトリを不忍池に連れて行きた

がっていると知れば、そこでデートがあろうとなかろうと、不忍池に向かう公算は強い。
　しかし、もうひとりの女性とデートの約束をしておけば、それはさらに確実なものとなるのだ。
「明日、デートをする前に、そのもうひとりの女を誘うんだ。待ち合わせ場所は、なるべく不忍池の近くがいい。そうだな。ボート乗り場がベストだ。それと、時間も早い方がいいな。５時でどうだ？」
　たたみかけるように言う。案の定、正彦は反発した。
「おいおい。勝手に決めるなよ。おれはオーケーしたなんて言ってないぜ。それに、５時なんてムチャだ。最初の相手とは、４時に待ち合わせているんだぜ。せめて８時にしてくれ」
　不満を露わにして言う正彦に、流は冷静な声で答えた。
「わかってるって。でも、よく考えてみろよ。どうせ例の邪魔者が現れたら、彼女は怒って帰っちまうんだぜ。そのあと８時までボーッと過ごすより、次のデートに行った方がいいだろうが。池袋から上野まで、30分もあれば充分だ。どうだ、バッチリじゃないか」
「し、しかし……」
　なおも正彦が何か言いかけるが、流はそれを遮った。
「何も訊かないで、とにかく、おれの言う通りにしてくれ。おれが言いたいのは、それだけだ」
　堅い決意を秘めた口調で、ピシッと言う。
「わ、わかったよ。言う通りにする。何も訊かない」
　流の迫力に圧倒されるような感じで、正彦は頷いた。これ以上、何を訊いても無駄だと悟ったのだ。
「では」
　と言って受話器を置こうとした流に、
「ま、待ってくれ。あんたたちも明日、不忍池に来るのか」
　正彦が言う。
「何も訊くなと言ったはずだ」
　流は答えた。
「そ、そうだったな。じゃ、明日に備えて、寝ることにするよ」
「ああ。おやすみ。今夜はゆっくりやすんでくれ」
　流は言い、受話器を置いた。
「ふうう……」
　と大きく息を吐く。
　サイは投げられたのだ。
　すべては、明日の結果を待つだけであった。

　一方、受話器を置いた正彦は、しばしそのままの体勢で立ち尽くしていた。
「そうだよなあ……」
　ぼそりと呟く。
　冷静になって考えてみれば、何もかも流の言う通りだった。
　連中は、正彦の考えをことごとく読み通している。
　すなわち――
　正彦は何も知らない方がいい。いや、知ってはいけないのである。やつらと戦い、そして勝利するためには……。
　わけがわからないながらも、正彦は納得したのであった。

　翌朝。
　正午前に目覚めた正彦は、山川美穂に電話をかけることにした。
　ふだんは大学に行っている時間だが、今日は日曜日なので、おそらく家にいるだろう。
　ゼミ名簿で電話番号を調べ、そのナンバーをプッシュすると、すぐに彼女本人が受話器に出た。
「小川だけど」
「あら、小川くん。どうしたの？」
　彼女、嬉しそうな声で応える。
「うん。よかったら、今日、ちょっとつき合ってもらえないかな、と思って……」
　正彦が言うと、彼女の声のトーンが上がった。
「ええっ？　それって、もしかしたら、



デートのお誘い？」
「ま、そういうことだ……」
　ぼそぼそと答える正彦。
「もっちろん、いいわよ」
　彼女はうきうきした声で言った。
「５時に上野ではどうかな？」
「いいわよ」
　何の疑いも持たずに了承する彼女。
　ところが、
「じゃ、５時に、不忍池のボート乗り場で」
　正彦が口にした途端、
「ええーっ？　不忍池？」
　彼女は驚きの声を漏らした。彼女も不忍池の噂を耳にしたことがあるのだ。
「あっ、あの噂のことか」



「そう」
彼女は言い、押し黙った。
「馬鹿だなあ。別れるつもりなら、誘ったりするかよ。だいたい、おれたちはまだ交際してないんだぜ。別れるも何もあるものか」
正彦が言うと、
「あ、そうだったわね」
彼女は言い、けらけらと笑った。やたら明るい性格なのだ。
「いいわ。５時に、不忍池のボート乗り場で会いましょ」
と言う。
「ありがとう。じゃ、またあとで」
正彦は言い、電話を切った。
ほっと安堵の息をつく。

正彦の額から、汗がドドッと流れ落ちた……。

午後４時。
正彦は池袋東口・西武百貨店11階にある喫茶店〈カフェ・ギャリコ〉に来ていた。
テーブルを挟んだ向こう側には、ガールフレンドの坂口恵子がいる。今のところ、邪魔者の姿は見えないが、決して油断はできない。連中（正彦は相手を複数と思っていた）は、いつも唐突に現れるのである。
（いつ来るか、いつ来るか）
恵子の話に言葉を合わせながらも、正彦は内心、戦々兢々（きょうきょう）としていた。

と――
「よおっ」
突然、頭の上から声が聞こえてきた。
「ん？」
会話を中断し、声の聞こえてきた方向に目をやるふたり。
ひとりの中年男が、正彦たちの坐っているテーブルの前に立っていた。軽く手を挙げ、にこにこと笑みを浮かべている。初めて見る顔だが、その正体はだいたい見当がついた。
（来たな）
正彦が思った途端、
「来たよ」
男は言い、
「ここ、坐らせてもらうよ」

恵子の隣に腰を降ろした。相変わらず、ずうずうしいやつだ。
「昨日はどうしたの？　待ってたんだぜ」
正彦を見て言う。
「そ、それは……」
正彦は口ごもった。脳裡に、〈うさぎの穴〉で会った人々の顔が浮かぶ。
すると男は、
「〈うさぎの穴〉だと？　ほほお。おれを誘い出そうってか。面白い。おれ様を出し抜けるってんなら、やってみやがれ」
と言い、にたりと不敵な笑みを浮かべた。さらに、
「こんな女のことなんか放っておいて、早いとこ不忍池に行こうぜ。〈うさぎの穴〉とやらのやつらに、思い知らせてやるっ」
と言う。
「こ、こんな女ですって⁉」
正彦より先に、恵子が素早く反応した。それまで、ふたりの遣り取りを呆然と眺めていたのだが、「こんな女」と言われて、いきなりプッツンしたのだった。
「正彦さん。こいつ、何者なのよ。あんなこと言わせて、黙ってるの？」
正彦に向かい、鬼気迫る形相で言う。
「あ、いや、そ、それは……」
しどろもどろになった正彦のかわりに、男が言った。
「姉ちゃん。こんな男のこと、忘れた方がいいぜ。何しろあんた、13番めだ」
「13番め？」
「そうだとも。この男には山のようにガールフレンドがいて、あんたは13番めの女に過ぎないんだ。それに、こいつ、5時から別の女と会う約束をしているぜ」
べらべらとまくし立てる。
「正彦さん、本当なの？」
恵子は男から視線を正彦に移し、鋭い詰問口調で言った。
「あ、ああ」
正彦、仕方なく頷く。山のようなガールフレンドがいたのは過去の話だが、今さらそれを言ったところで、無駄なことだとわかっているのだ。
すると、
「そうなの。そういうつもりだったの」
恵子は憤然と言い、荒々しく席を立った。
「あたしたち、これっきりね。さよなら」
スカートを翻し、出口へと小走りに駆けていく。13番めという言葉が致命傷だった。彼女のプライドはグサグサに切り刻まれてしまったのだ。もはや彼女を引き止めることは、誰にもできないだろう。
呆然と彼女のうしろ姿を見送っている正彦に、
「さ、上野へ行こうぜ」
男は言った。楽しくてたまらない様子だ。
（どうしてこんな無理な設定を押しつけたんだ？　結局、やつの思うツボなんじゃないのか）
正彦が心のなかで流を恨めしく思うと、即座に、
「そうだよな。全く、何を考えてるんだか」
と男は相槌を打った。心の底から愉快そうであった……。

上野・不忍池。
流と八環は、午後４時半ごろからボート乗り場の近くの茂みに待機していた。
４時50分。
「おい、来たぞ」
鋭い視力を持つ八環が、流の脇腹を突っついた。
「どこです？」
「あっちだ」
八環、遠くの方を指差す。
指された方に目を凝らすと、ふたりの男がボート乗り場に向かって歩いて来るのが見えた。──正彦と中年男である。
「あの中年男がサトリか」
「そうでしょうね」
などと話し合っているうちに、ふたりはどんどんボート乗り場に近づいて来た。
中年男が、
「さあ、来てやったぞ。ここに何が待ってるっていうんだ」
などと声高に喋っているのが耳に飛びこんでくる。
それを聞いた八環は、そっと流に耳打ちした。
「どうやらすべては計画通りに進んでいるようだな」
「ええ、そうですね」
流、頷く。
やはりサトリは、自分の読心能力に過剰な自信を持っていた。でなければ、のこのこと不忍池にやってくるわけがない。流の読みは、ズバリ的中したのである。
あとは、うらはらがサトリの存在に気づくのを待つだけ。しかし……。
これぱかりは、運命に祈るしかなかった。

そのころ──
うらはらは池の上を漂っていた。もちろん、ただ漂っているわけではない。ボートに乗っている人たちの心を、こっそりと覗きこんでいるのだ。
うらはらが求めているのは、鬱屈した〝想い〟だった。鬱屈した〝想い〟を正常な状態に戻してやることこそ、うらはらの生きている証しなのだ。少なくともうらはらは、そう信じていた。
と。突然、うらはらは興味深い意識を察知した。
ひと言でいえば、ひねくれた〝想い〟だった。若者たちの鬱屈した〝想い〟とは、ひと味もふた味も違う。こんな〝想い〟には、今まで出会ったことはなかった。なぜだかわからないが、妙にそそられるものがある。
その〝想い〟の持ち主は、どんどん池に向かって近づいてくる。
狂おしいまでの欲求を覚えたうらは

らは、ほとんど本能の命ずるまま、そちらの方に向かった。
そして。
ついに！　うらはらとサトリが遭遇する瞬間がやってきたのであった……。

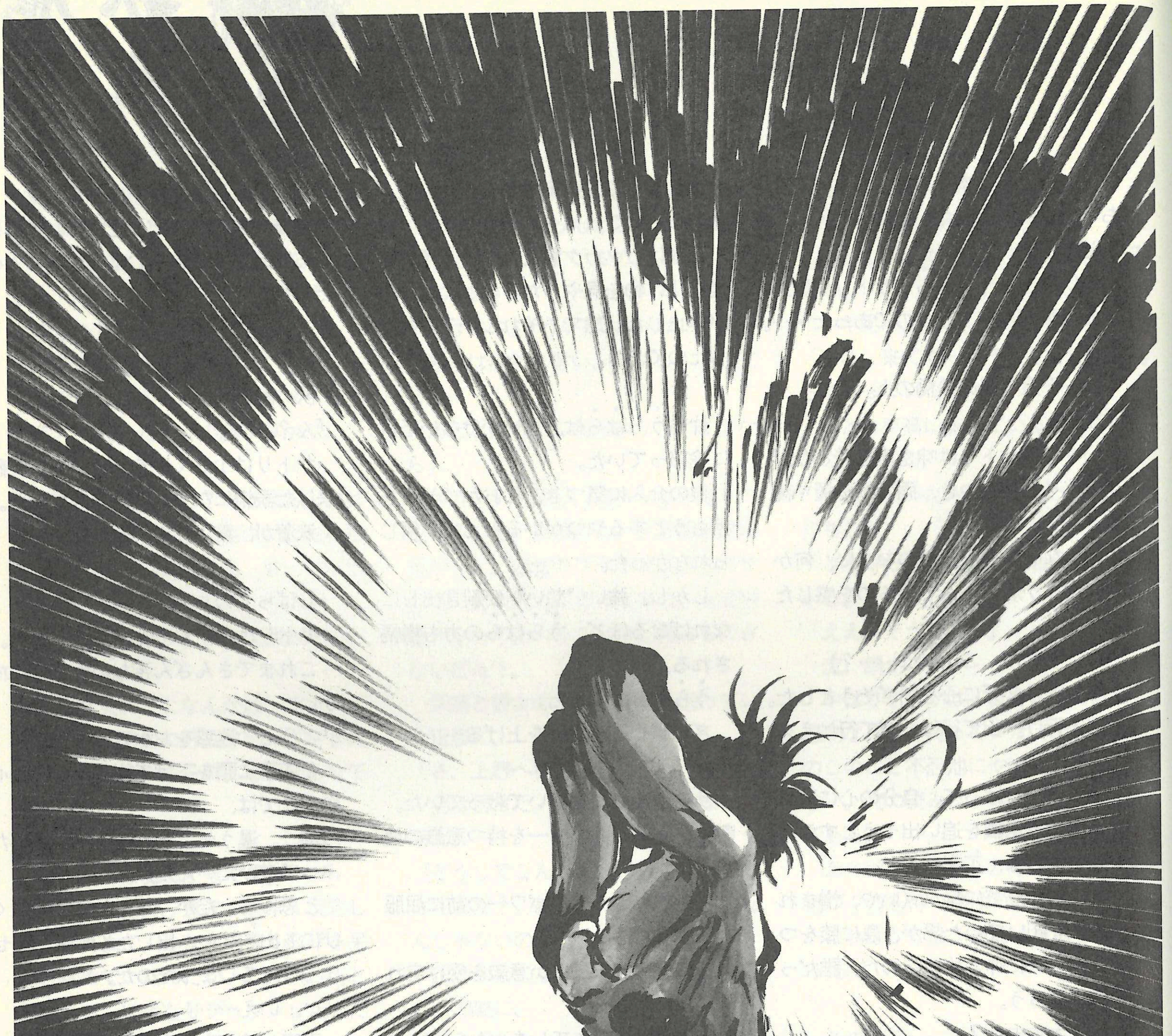
ボート乗り場の桟橋の上。
「うっ」
いきなりサトリは呻き声を発した。がっくりと膝をつき、両の拳を握り締める。
いきなり自分の意識のなかに、何か別の意識が潜りこんで来るのを感じたのだ。
（な、なんだ、こいつは……？）
サトリは必死に心を閉ざそうとした。
（出て行け。出て行け。出て行けええぇ！）
歯を食いしばって、自分の心に流れこんでくる意識を追い出そうとする。
驚いたのは、正彦だった。
それまで陽気に軽口（いや、憎まれ口か）を叩いていた男が、急に膝をつき、苦しげに呻き始めたのだ。誰だって驚くだろう。
「だ、大丈夫か？」
正彦は心配げに男の顔を覗きこんだ。一瞬、自分を苦しめ続けている憎っくき相手であることも忘れていた。
男は、ものすごい形相で天を睨んでおり、正彦には目もくれなかった。他人に構っている余裕はないのだ。
次の瞬間、
「うわっ！」
正彦は思わず悲鳴を発し、大きくあとずさった。勢い余って、ペタンと尻餅をつく。
正彦の眼前で起こったのは、まさに信じられない現象だった。悶え苦しんでいた中年男の姿が、突如として異形の物体へと変貌を遂げたのだ。
痩せぎすのからだ。緑色の皮膚。ざんばら髪。吊り上がった大きな目。耳まで裂けた口。
あまりの苦しさに変身が破れ、サトリ本来の姿に戻っただけなのだが、そんなことは正彦は知らない。
「いったいこれは……？」
正彦はガクガク震えながら、その奇怪な化け物を見やった。ほとんど思考が停止した状態で、それしかできなかったのである。

片やうらはらは、思いがけない抵抗に途惑っていた。
彼の介入に気づき、なおかつそれを拒もうとするやつがいるなんて、信じられなかった。
しかし、強い〝想い〟が剝き出しになればなるほど、うらはらの力も増幅される。
うらはらは燃えた。
ぎりぎりとパワーを上げる……。

サトリは死に物狂いで戦っていた。敵は、圧倒的なパワーを持つ意識の塊だった。
ともすれば、そのパワーの前に屈服しそうになるサトリ。
この得体の知れない意識を受け容れてしまいたい。
いや、受け容れてしまったら、もはや自分はサトリではいられなくなる。
サトリは、凄まじいまでの葛藤に苛(さいな)まれていた。

攻めるうらはら。
守るサトリ。
ややうらはら優勢のまま、一進一退の攻防が続く。なかなか決着は着きそうになかった。
ところが、そのとき！　突如としてサトリの心に沸き起こる邪念。
（こいつ、なに考えてんだ？　心を覗いてやる）
自分の能力を過信する、サトリらしい過ちだった。
その一瞬の隙をうらはらは見逃さなかった。
今だ！
とばかりにうらはら、サトリの心に全パワーを注ぎこむ。
うらはらの猛烈なパワーが、サトリの意識を包みこんだ。それは、そばにいる正彦をも巻きこむほど強烈なものだった。
「おわああっ！」
サトリ、絶叫。絶叫。また絶叫。
次の瞬間——
「ん？」
サトリは小さく声を漏らした。一瞬、呆けた表情になり、宙空を見つめる。
決着が、着いたのであった……。

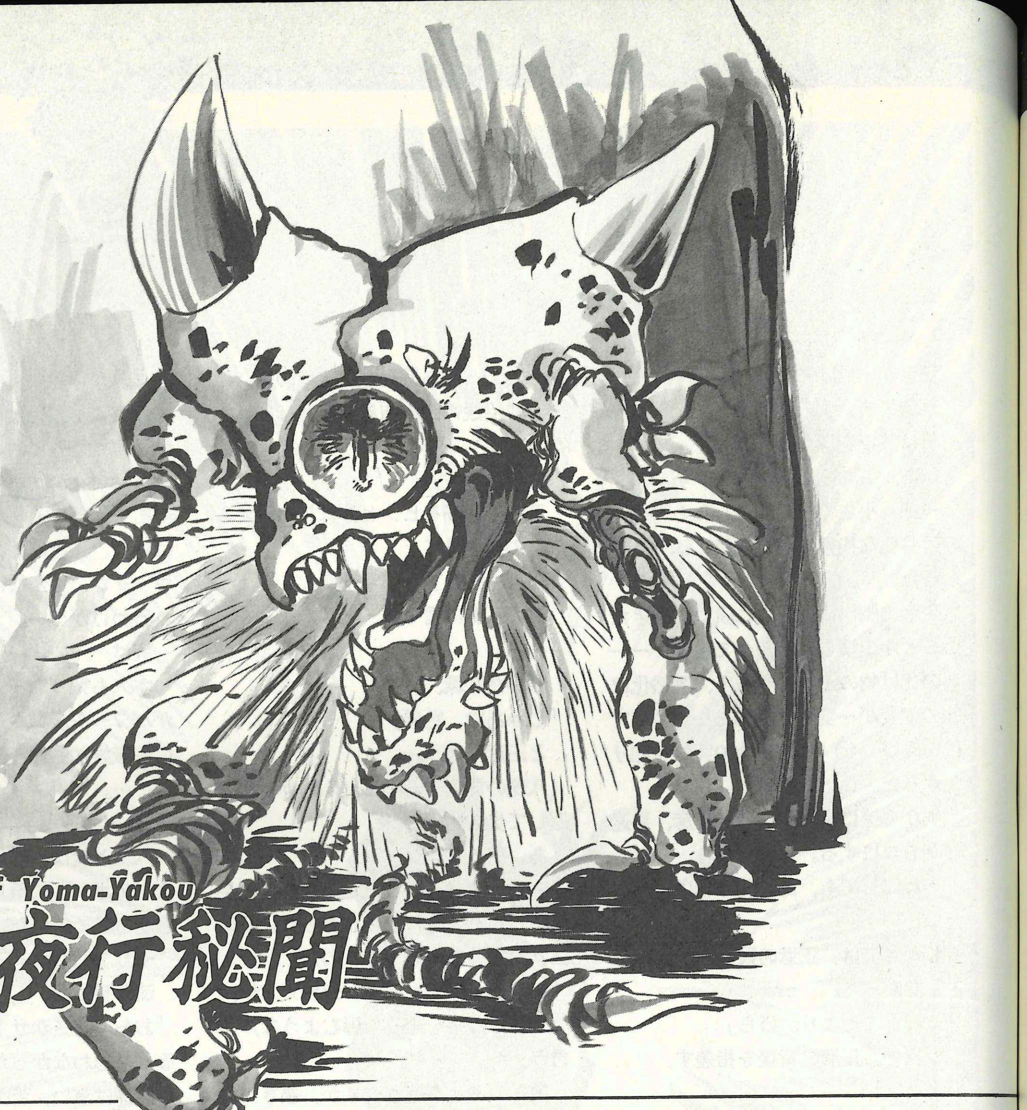
しばらくのち。
サトリは、すくっと立ち上がった。
これまでさんざん苦しめた正彦に向かい、
「どうもご迷惑をおかけしました」
と丁寧に頭を下げて謝る。むろん心のなかでは、
（違う。違うぞ。おれはこいつをいたぶって遊びたいんだ）
と思っていたが、そんな感情はおくびにも出さない。出したくても、出せなくなってしまったのだ。
「い、いえ……」
正彦が首を小さく横に振ると、
「そうですか。それで安心しました。では、私はこれで失礼します」
サトリは言い、毅然とした足取りで去って行った。途轍(とてつ)もない葛藤に悩まされながら……。
「はあ？」
その姿を呆然と見送る正彦。その胸中にはクエスチョン・マークが渦巻いていた。
「よっ。終わったな」
突然肩を叩かれ、振り向くと、そこには流の顔があった。すぐうしろに、見知らぬ男の顔も見える。
「この人は？」
問う正彦に、
「八環さんといって、おれの友だちなんだ。今回の件でも、いろいろと相談に乗ってもらった」
流は答えた。
「どうも」



正彦が一礼すると、
「八環です。よろしく」
男は笑みを浮かべた。
「はあ。こちらこそ」
一応、小さく笑みを返したものの、は月並な挨拶を続ける気にはなれなった。
正彦の胸中には、流に訊いておきたことが山積しているのである。――の化け物の正体、そして、突然化けの態度が一変した理由……。ついでいえば、〈うさぎの穴〉の実体も知りかった。
男から流に視線を戻した正彦、早速問を口にする。
「それにしても、あの化け物は、いっい……？」
しかし流は、正彦の疑問に答えようしなかった。
「そんなことより、ほら」
と言い、正彦の背後を指差す。
「え？」
振り返った正彦の視界に映ったのは、とりの若い女性の姿だった。こちらの方に近づいてくる。
「山川さん……」
正彦が呟くように言うと、
「もう悪夢は終わったんだ。変なやつ悩まされることはない。思いっ切り楽しんで来いよ」
流は言い、バチッとウインクをした。
「はあ……」
頷いた正彦だったが、まだ釈然としない表情をしている。
（ちょっと嚇かしておくか）
思った八環は、
「でもな」
と口を挟んだ。
「あの妖怪は、あんたに騙された女たちの怨念が生んだんだ。これに懲りたら、今までのような生活は改めるんだな。でないと、また妖怪に取り憑かれるぜ」
と、厳しい目で正彦を見据える。もちろんでっちあげだが、正彦の胸には凄まじく説得力のある言葉として響いた。
「は、はいっ」
正彦、背筋をピンと伸ばして答える。
その姿を見て、
「では、行きましょうか」
流が八環に言った。
「ああ」
頷いた八環、
「じゃあな。色男」
と正彦に言う。
八環の言葉を合図に、ふたりは踵を返して歩き始めた。
「あ。待って」
あとを追おうとした正彦だが、右足を出したところで立ち止まった。既に彼女が目の前に来ていたのだ。
「おっがっわくんっ。おっ待ったせっ」
うしろに手を組み、弾むような声で言う。
彼らのあとを追うべきか。過ぎたことは忘れて、彼女との時間を優先させるべきか。
心は、すぐに決まった。
「山川さん」
名を呼び、彼女の手を取る。
３週間に及ぶ禁欲生活を続けていたから？　いや、そうではなかった。
正彦は、自分の心に芽生えた不思議な感情に途惑っていた。
自分でも恥ずかしくなるくらい、心がときめいているのだ。デートを前にして、こんな気持ちになるのは、絶えて久しいことだった。
（この娘と、新しいスタートをきろうかな）
と思う。
正彦は、今まで忘れていた大切なものを思い出したような気がした。
それは、男と女――ひいては、人と人との信頼関係である。女性は、単なる欲求の捌け口ではない。ましてや、騙して金を出させる相手でもないのだ。
（これからは、実直に生きていこう）
唐突に、正彦は思った。八環に釘を刺されたからではない。心の底から、そう思ったのだった。
むろん、いくらひどい目に遭ったとはいえ、正彦ほどの筋金入りのプレイボーイが、そんなに簡単に心を改められるわけがない。
実は……。
本人も気づいていないが、うらはらがパワーを全開させたとき、正彦の心にも微妙な影響を与えていたのであった……。

八環と流は、若いふたりが手を取り合ってボートに乗りこむ姿を、茂みの陰から眺めていた。
「やりましたね」
流が言うと、
「おお。まさかサトリがいいやつになるとは思わなかったけどな」
八環は言い、苦笑いをした。
「ほんとですね」
流も苦笑いを浮かべる。
彼らの言う通りだった。
うらはらを受け容れてしまい、本心と裏腹の行動しか取れなくなったサトリは、もはやサトリではない。単なるお人好しの妖怪となってしまったのである。
ひねくれまくった〝想い〟を持つ心に居坐ったことで、うらはらは満足しているだろうし、サトリも満足しているはずだ（もちろん、本心とは裏腹に）。
サトリとうらはら。――二人三脚の妖怪。これからは、その読心能力を最大限に利用して、人間社会に貢献していくことだろう。
妙によく気がつく人に出会ったら……。それはもしかしたら、うらはらに支配されたサトリかも知れない……。

（第４話・終）



*Secret tale of Yoma-Yakou*

# 妖魔夜行秘聞

TEXT by
**友野詳**

こんばんわ。友野詳です。『妖魔夜行』の世界では、あいさつはいつでも、こんばんわ、です。

今回のお話、いかがでしたか？　今までの３つのお話とはまた違った雰囲気の、妖怪たちの物語でした。

やたら気のきくおじさんですか……。

そう言えば、ついこのあいだのことです。初々しい高校生のカップルが、10センチほどの距離をおいて、肩を並べて道を歩いていました。で、十字路にさしかかったわけです。信号待ちで、私は、彼らのすぐ横に立っていました。見るともなしに見ていると、彼らは、視線をからみあわせたまま、どちらもさよならを言いだしかねているらしいんですね、これが。

いやぁ、今どき珍しい、とぼくは思っていました。すると、つかつかとやってきたおじさんが、彼と彼女の手をいきなり掴むと、無理やり互いに握りあわせて、去っていきました。『心配いらない、どっちも同じ気持ちだから』などと呟いて。

高校生たちは、手をつないだまま、雑踏の中に消えていきました。あのおせっかいなおじさんは、ひょっとして？　まったく、近来まれに見る、はらわたが煮え繰り返るような……じゃない心が温まるような出来事でした。

ふんっ。

## 思いの結晶

閑話休題。

生まれたての妖怪、うらはら。彼は、不忍池に集まる若者たちの屈折した想いから生まれた妖怪です。まだ若いため、肉体もなく、能力もただ１つしかありません。ですが、その分、純粋です。存在の目的と能力がぴたりと一致していて、それに限れば相当な能力を発揮します。

サトリが、いったいどんな〝想い〟から生まれたのかは、わかりません。ですが、あまりまっとうな感情から生まれたのではないことは確かでしょう。

妖怪たち。

ぼくたちとは異なる方法によって生まれてくる、もう１つの命。

彼らにせよ、ぼくたちにせよ、その源となるものは同じです。

どこともしれない場所、どこにでもあり、どこでもない場所。一瞬だけの永遠のうちに存在する場所からやってきた、想いという、これもまた正体不明なものによってしかこの世とかかわることのない〝ちから〟。

精霊、気、魂、さまざまな名で呼ばれてきたそれが、あらゆる命の源です。

妖怪たちは〝想い〟が姿となったものです。ですが、一度形となれば、彼らは独自の道を歩みはじめます。親だ

って、子供の人生を規定することはできないのですから。

サトリだって、もしかしたら、恋した乙女のあの人の気持ちを知りたいという純粋な気持ちから生まれてきた妖怪なのかもしれません。それが、人の心を読めるという能力があったために、いつの間にか、『遊び相手』と『遊ぶ』ことこそが存在意義になっていったのかもしれません。

もちろん、ねじくれた男の悪意から生まれた妖怪なのかもしれません。そして、人に嫌がらせをする、その目的のために、読心の能力を得たのかもしれません。

生まれるきっかけになった出来事が、そのまま、今の妖怪に反映しているとは限らないのが、妖怪の面白いところです。恐ろしいところ、でもありますが。生まれてから長い時間がすぎるほど、妖怪の性質も変わっていくのでしょう。彼らは死ぬことはなく、老化もしませんが、変化はするのです——それを成長と呼ぶかどうか、それは人それぞれでしょう。彼ら妖怪は、言ってみれば永遠の子供なのかもしれません。時には、妖怪の姿をかいま見た人々の〝想い〟が、その姿を規定することもあるでしょう。妖怪の精神状態というのもなかなかに不安定であったりするのでしょう。

推測ばかりですが、それは勘弁してください。同じ人の心ですら不可解で把握できないというのに、ぼくは、妖怪ではないのですから（……たまに外道とか鬼畜とか悪魔とか呼ばれてますけどね。あ、GMしている時に、プレイヤーからですよ、あくまで）。

## 人の世にまぎれて

自分たちの正体がばれることを極力避けねばならない妖怪たちは、それぞれに工夫して世界の隙間にまぎれて暮らしています。

人里離れた山奥などで、昔ながらの暮らしを続けている妖怪もいます。でも、いまや都会で生活を続けている妖怪の方が多数派です。霧香さんが言った通り、忘れられては生きていけない、のですから。人にとっても、妖怪にとっても、孤独は、体にいいものではないようです。

それに、新しく生まれた妖怪たちのほとんどは、都会という環境の中から生まれてきたもの。妖怪たちは、故郷を離れることはめったにありません。ただ、時おり、その故郷が場所ではなく、個人や物体だったり、ある概念だったりすることもありますが……。

ともかくも、妖怪たちは、都会で暮らすために、２通りの方法をとっています。

まず１つは、そのままの姿で都市の狭間にある影にひそんで暮らすこと。たとえば、前回に登場した妖怪こつりこつりはそのものずばり、影や闇に同化するその妖力によって、都市の狭間に潜んでいます。高層ビルの屋上にある稲荷神社でひっそりと暮らしている、妖狐。夜中にはほとんど人がいなくなるビルで遊び、昼間は会社員をからかったりもしているそうで。意外とお供えも豊富だったりするので、なかば忘れられたような田舎の社(やしろ)よりも、けっこう快適だそうですよ。

もう１つの方法は、人としての顔をもって暮らすことです。ＢＡＲ〈ウサギの穴〉の常連たちは、こうして都市生活を送っています。八環さんは山岳カメラマンだし、未亜子さんはクラブ歌手です。他の面々もそれぞれに人間としての顔をもっています。

どの程度、他の人間とかかわって暮らすかは、その妖怪の性格や、人間としての顔の『精密さ』にかかっているでしょう。

年を経た妖怪たちは、そう望むならば、《化ける》の妖術とはまた別に、人間の姿をとることができるようになります。

ゲームとしては、これには30点のＣＰを消費しなくてはなりません。その姿は１つだけで、場合によって顔を変えたり、誰か特定の人物そっくりになったりすることはできません。それに、もとの姿形が、あまりに人間とかけはなれていると、どこから見ても人間だ、という具合にはいかなくなります。

前回の『秘聞』を見てください。妖怪の容貌についての解説が、ありますでしょう？　もともとの姿が〝異様〟、〝醜怪〟、〝珍妙〟、〝絶対の美〟である妖怪は、このやり方では、完璧な人間の姿にはなれません。どこかに、妖怪としての特徴が残ってしまいます。

〝名状しがたい〟姿の妖怪が、人間そっくりになれるのは変だと思われるかもしれませんが、実際にそういった例が多々あった（そうです）から、しかたありません。〈這い寄る混沌〉は〈黒き男〉として、正体をあばかれることなく暮らしていたのですから（そりゃまあ、〈名づけざられしもの〉が人間に化けていたという話は聞きませんが、あの方はカルコサのハリ湖にいるわけだし）。

それに、人間そっくりであったとしても、人間に変身した時には、どこかにもとの容貌の印象が残ります。〝極悪〟の妖怪は、人間の姿をとった時も自動的に〝悪い〟容貌になります。そして、〝異界の美〟〝可愛い、可憐〟〝畏怖すべき美〟といった容貌の妖怪は、自動的に〝美人〟になります。

ただし、これでは、姿が人間になっただけです。妖怪が変身した人間には、確たる身元がありません。そのままでは、家も職業もなくぶらぶらしているしかないのです。かくして、妖怪たちは、身にそなわった力を使ったり、改めて勉強をしたりして、社会に適応し、就職し、金を稼ぎ、家を借り、時には買い、人間の友人を作ったりしています。友人を食べてしまうものも、まれには見かけますが。

ゲームの中では、15ＣＰを消費することで、名前や職業もある、ちゃんとした人間としての顔をもつことができます。名前や職業などについては、自由に決めていいでしょう。もちろん、就職するのにはそれなりの技能などがなければ、不自然ですから、その点は考慮してください。医者としての顔をもっている妖怪は、必ず、〈医師〉技能をもっていなければならないでしょうし。医師を騙(かた)っているだけなら、話は別です。《治療》の妖術が使えるなら、心霊医師でもいいでしょうが、そんな特殊な力を表にだすことははなはだ危

険です。

八環さんだって、〈写真〉の技能はかなりのレベルだし、ふだんは〈登攀〉して、写真をとっているそうです。〈ウサギの穴〉のマスターは、〈料理〉や〈カクテル〉なんていう技能をもっています（え？　そんな技能、ガープスのルールにないんじゃないかって？　なら、ＧＭに相談して適当に設定してください）。

職業につけば、収入も得ます。しかし、普通一般、妖怪はお金などもっていないものです。ですから、ほんのわずかでも収入を得ようとするなら、それなりにＣＰを消費しなくてはなりません（お金がないことによって獲得できるＣＰは、すでに妖怪になるための基本セットに含まれています）。人間社会で生活しようとすれば、せめて〝貧乏〟か〝標準〟程度の所持金は必要でしょう。

さらに加えて５ＣＰを消費することで、戸籍を獲得することができます。これは偽造のものだったり、失踪した人のそれとすり替わって獲得したものです。官憲などにしつこく追及されると、困ったことになるでしょう。

正規の戸籍をもつには、なんらかの手段で人間の両親から生まれなければなりません。ゲーム上でならば、〝特殊な背景〟という特徴にＣＰを消費しなければいけないでしょう。さて、どのくらいかな？　10や20ではすまないと思いますが……。

じつをいうと流くんには、きちんとした戸籍があります。もっとも、お父さんの欄は空白ですが。彼の母親は、じつは人間なのです。竜一族ほど古くから存在する妖怪ともなれば、人間と契りを結ぶことも可能なのです。

## ガープス／妖魔夜行

というわけで、ちらほらとルールの話が出てきていることからもおわかりと思いますが、『妖魔夜行』のテーブルトークＲＰＧ化も、着々と進行中です。

原書、『ガープス／スーパー』のルールのチェックも、かなり終わり、今は『妖魔夜行』としてのアレンジを進めている最中。この文章が、みなさんの目に触れるころには、いよいよテストプレイが進行していることでしょう（と、言い切って大丈夫だろうか……）。

前回は、妖怪の肉体そのものに備わった力、妖力について解説しました。今回、その続きにしようかとも考えたのですが、やはり妖術を解説することにしました。

ただ、いくつか前回言い残したことや、変更された点についてお話しすることにしましょう。

たとえば、追加ヒットポイントを獲得するのに必要なＣＰが減りました。これは、アメコミのヒーローたちと、妖怪たちの違いによるものです。

特殊な能力をもっており、常人の及ばぬ活躍はするものの、拳銃で射たれれば死ぬアメコミヒーローたち（若干偏見が混入しております）と、殺しても死なず、体を真っ二つにされても生きている妖怪たちでは、追加ＨＰを獲得できる妖怪のほうが、イメージを再現しやすいでしょう。（万が一、忘れていたり、ガープスのルールを御存知ないかたのために注釈しておくと、ガープスでは『ＣＰ』すなわち『キャラクターポイント』というものを支払って、自分がロールプレイするキャラクターのさまざまな能力や特徴、技能などを獲得します）。

それから、追加筋力。巨大な筋力をもつものは、それなりの体格をもたなければなりません。多少の怪力なら、一見たおやかな少女の肉体からでも発揮できるでしょうが、一撃でビルをも砕くほどの破壊力をもつほどのパンチをくりだすのは、やはり身長数十ｍに達する巨体の怪物ではないでしょうか。まあ、ＣＰを余分に消費すれば、子供の姿で、戦車をもちあげる程度の体力はもてるのですが……。

そうそう、訂正をもう１つ。文ちゃんですが、文庫妖妃ではなく文車（ふぐるま）妖妃です。このあいだ、差出人不明のＦＡＸで怒られてしまいまして……。原稿ではきちんと書いたつもりだったのですが。謝りますので、食べないでください……あ、いえ、それがただの噂だということは重々承知しているのですが……。噂、都市伝説、人は時々、自分が体験してもいない、聞かされただけの話を真実だと思いこむこともあります。いくつかの条件がそろえば、その思いこみが妖怪を生む、のでしょう。

時には、生まれた妖怪に新たな生を与えることもあるとか。だから……食べないでくださいね。

## 妖術とは

そろそろ、本題に入りましょうか。

そう、妖術の話です。

妖術は、主として、使う妖怪自身よりも、他者に影響を及ぼすことが多いようです。攻撃的、と言ってもいいかもしれません。傷つけるばかりでなく、傷を癒したり、笑みを誘うような妖術もあるのですが、そちらは小数派と言えるでしょう。

妖術は、魔法よりもむしろ超能力に似ています。『コンプＲＰＧ　vol.3』を読まれた方は、ちらりと思いだして見てください。本棚から、引っ張りだしていただいてもかまいません。

超能力には、パワーレベルと技能レベルの、２つの要素が存在していましたよね？　もし、vol.3を持っていらっしゃらない方がおられたら、バックナンバーを注文するか、ああ、そういうものがあるんだなと、とりあえず納得してください。これから改めて説明しますから。

超能力のパワーレベルと技能レベルにあたるものを、妖術の場合はそれぞれ、威力レベルと精度レベルと呼ぶことにします。なぜ、そう呼ぶかというと、なんとなく雰囲気が出るからです。いや、混乱を避けるため、という実用的な意味だって、もちろんあるんですよ。

精度レベルは、すなわち技能レベルなので、ガープス超伝導などでガープスのゲーム・システムをご存知のかたには、あまり説明の必要はないと思います。要するに、それをどれだけうまく使いこなせるかの基準になる数値です。口から火炎を吐いた時、それを敵に命中させられるか？　地面から土の壁を作りだそうとした時に、途中で崩

れたりしないか？　そういったことを判定するために使います。

これは、技能と同じように獲得します。それぞれの妖術ごとに、別々にＣＰを消費して、精度レベルを決めなくてはいけません。知力を基準とするか、敏捷力を基準とするかは、妖術ごとに決まっています。あとは、表にしたがってＣＰを消費してください（妖術精度レベル必要ＣＰ表を参照のこと）。

それから威力レベルです。超能力における、パワーですね。

これは、その名の通り、妖術の威力の大きさを決めるものです。いかに正確に武器を命中させても、体力が低くては、たいしたダメージは与えられません。それと同様に、いかに精度レベルが高くても、威力のないちょろちょろ火炎では燃やしつくすどころか火傷すら負わせられませんし、土の壁を立てても、幅が１ｍしかなくて、１秒ほどで崩れてしまうのなら、何の役にも立ちません（と決めつけたものでもないのですけどね）。

では、その威力レベルは、どのようにして決めるのでしょうか？

これもまた、超能力によく似ています。威力１レベルごとに、定められたＣＰを消費すればいいのです。１レベルごとに必要なＣＰをレベルコストと呼びます。

たとえば、火炎を放射するなら、レベルコスト（これからはＬＣと省略して書くことにします）は６点です。

火炎放射を威力レベル５にしようと思えば、６×５で30点のＣＰが必要だということになります。

この威力レベルによって、効果の大きさや、ダメージ、効果範囲、持続時間などなどが決定されます。これも、各妖術ごとに微妙な違いがあるのですが、基本的には威力レベル１ごとに、ダメージは六面体（とわざわざ断るまでもなくガープスでは、このサイコロしか使いませんが）サイコロ１個分になります。ふつう、ダメージ型は『叩き』なのですが、妖術によっては『切り』や『刺し』にもなります。

効果範囲は、射撃型の妖術であるか範囲型の妖術であるかによって、違ってきます。射撃型は、妖術を使ったものから対象に発射されるもので、基本的に目標は１つです。これは威力レベルが大きくなるほど遠くまで届きます。範囲型は、ある一点を中心として、威力が大きくなるごとに広い範囲に効果を及ぼします。範囲内にいるものは、すべて巻きこまれます。ただし、かなり威力レベルが高くないと、そうは広い範囲には効果は及びません。

## ●妖術精度レベル必要CP表

| 精度レベル（肉体技能なら敏捷力、精神技能なら知力が基準になる） | | | |
|---|---|---|---|
| 能力値－４ | 0.5 | 能力値＋１ | 12 |
| 能力値－３ | 1 | 能力値＋２ | 16 |
| 能力値－２ | 2 | 能力値＋３ | 20 |
| 能力値－１ | 4 | 能力値＋４ | 24 |
| 能力値－０ | 8 | 能力値＋５ | 28 |
| | | 以後＋１ごとに | ＋4 |

通常の場合、持続時間は１威力レベルにつき１秒です。もっとも、火を吹いたりするのは一瞬ですし、《天候変化》などはもっと長く続きます。

ただし、途中で使用者が意識を失うと、その時点で妖術の効果も切れます。

しかし、土の壁を立てた場合などは、形が不自然でなければ、そのまま立っているでしょう。

妖術を使うためには、まず１秒（１ターン）のあいだ、精神を集中しなくてはいけません。このあたりは、魔法に似ています。そして、３つのサイコロをふって、出た目の合計が、精度レベルに、さまざまな要素による修正を加えた目標値以下なら、命中します。ただし、発動するのはターンの最初ではなくて、自分の行動順です。例外として、他の妖怪が繰りだしてきた妖術を『受け』るときには、順番がまだでも発動させられます。この時は、精度レベルを半分にして、それに受動防御をたしあわせたもので判定します。成功すると、使った妖術の威力レベル分、相手の妖術の威力を減らせます。もっとも、どんな妖術でも受けられるというわけには、いきません。火炎の妖術を、風の妖術で吹き払うことならできるでしょう。でも、狙ったものを老化させる妖術は、いかに冷気の風をはなっても防げるとは思えません。

射撃型の妖術なら、ふつうの飛び道具と同じように、狙った相手の速さや距離、それから大きさなどで修正します。まあ、たいていの場合は、『よけ』ができるでしょう。『止め』もできるかもしれませんが、ダメージを受けなくても後方に吹き飛ばされたりするかもしれません。

範囲型の妖術なら、速度やサイズは考えなくてもすみます。ただし、距離が遠ければ、その分だけは、はずれやすくなります。『よけ』ようとしても、中心の一点から一歩（１ヘクス）遠ざかることができるだけです。

妖術は、呪文などとは違って、必ず発動します。精度レベル判定で失敗したとしたら、それは命中しなかったということをあらわします。必要なら、どこに命中したのかランダムに決定しなければなりません。火炎がはずれて、まわりにいた罪もない人々を巻きこむかもしれないのです。

もしも、そんなことになれば……。

妖術や妖力は、ＣＰを余分に消費することによって付随的な効果をつけくわえたり、ある種の制限をくわえることによって使用するＣＰを減らすことも可能です。たとえば集中せずに使えたり、使う時にあるものが必ず必要だったり。くわしくは、また別の機会に話すことにしましょう。ルールの話になると、どうも文章が固くなっていけません。

とりあえず、妖術の例をいくつかあげてみました。へえ、こんなのもあるのか、程度の気持ちでながめてください。

## サトルの化け物

では、今回登場したサトリが、いったいどんな妖術、あるいは妖力を使っていたのか、少し考えてみることにしましょう。

まずは、読心術ですが、これはほとんど超能力のテレパシーのルールそのままです。ただし、妖術として扱うので、精度レベルに必要なＣＰがちょっと増えます。それに、おのおのを独立した術と考えなければならないでしょう。ルールを改変する必要もあるでしょうが、仮のものとして、これで考えてみましょうか。

サトリに必要なのは、テレパシーのうちでも、《思考感知》です。威力レベルはどのくらいでしょう？　家に帰った正彦氏の脳の中を常に探っていたわけではなさそうですから、そんなに遠くまで届くのではなさそうです。そう、せいぜい10か11といったところでしょうか。それでも、すでに30ＣＰ以上使ってしまいます。一般人のキャラクターを作るのに使われるのは25ＣＰですから、すでに１人分以上です。

それにくわえて、精度レベルにＣＰを使わなければなりません。どうも、言動を見ていると、サトリの知力は、あまり高そうには思えません。なのに、ぴたりと対象の考えを見通す（精度レベルが高い）のですから、ここでもかなりのＣＰを使っていると思えます。仮に、普通の人間なみの10点の知力だとすれば、《思考感知》の精度レベルを15にするのには、28ＣＰ必要です。ほら、また１人分。

それから、サトリは色々な人間の姿であらわれていますね。これは、さっき書いた、人間の顔をもつのとは違っています。おそらくは、《化ける》の妖術を使っているのでしょう。ちょっと数えただけでも、４つや５つの姿を持っています。仮に10の異なる姿に化けられるとしましょう。すると『40＋２×９』ということで58ＣＰが必要になります。もちろん、化ける形を覚える《形態記憶》も必要ですから、10威力レベルにするのに、あと20ＣＰ必要です。確実に化けるなら、精度が14くらいは欲しいところ。それなら24ＣＰ。これで、すでに合計が100を越えています。人間なら、英雄並みのキャラクターを作れる量です。しかし、妖怪が、その能力に使えるＣＰは500点。まだまだ300近く余っています。

とはいうものの、狙った相手につきまとうためには《瞬間移動》とはいわないまでも、せめて《壁抜け》ぐらいは欲しいところ。それに、隠れて待ち受けるための《擬態》の妖力も必要でしょう。

あと、できれば相手が逆襲してきた時に備えて、逃げ足の速さは確保しておきたいところです。

こうして使っていると、500ＣＰ、けっこうあっと言う間になくなってしまうかなぁ？

## 闇へと落ちる

もう、枚数がありません。
さきほど、後回しにしたことを、話しておかなくてはならないでしょう。

でも、そのことを考えると、ぼくは身震いを止めることができないのです。

あなたは、地獄を知っていますか？いえ。死後にぼくたちが行くとされている宗教上の概念のことではないのです。それは、世界ではありません。

生き物なのです。

〝想い〟が、妖怪たちを生み出します。人間には、意識の外にも〝想い〟があります。その、もっとも奥底、自分自身ですら気がつくことのないよどみ。貪欲にすべてを喰らいつくす、暗闇。すべてを否定するために否定する恐怖。誰の心にも潜むそれが、命の源とかかわったとき。

それ、が生まれたのです。

そして、憎悪に、嫉妬に身をゆだね欲望を満たし、殺戮（さつりく）の喜びにひたるとき、そこに沈むのです。これについては、ぼくもまだ、よく知りません。できることなら、知らずにすませたいのですが、そうもいかないでしょう。

おそらく、次の『妖魔夜行秘聞』で、みなさんにくわしくお知らせできるだろうと思います（本編がどうなるのかは、ないしょ）。

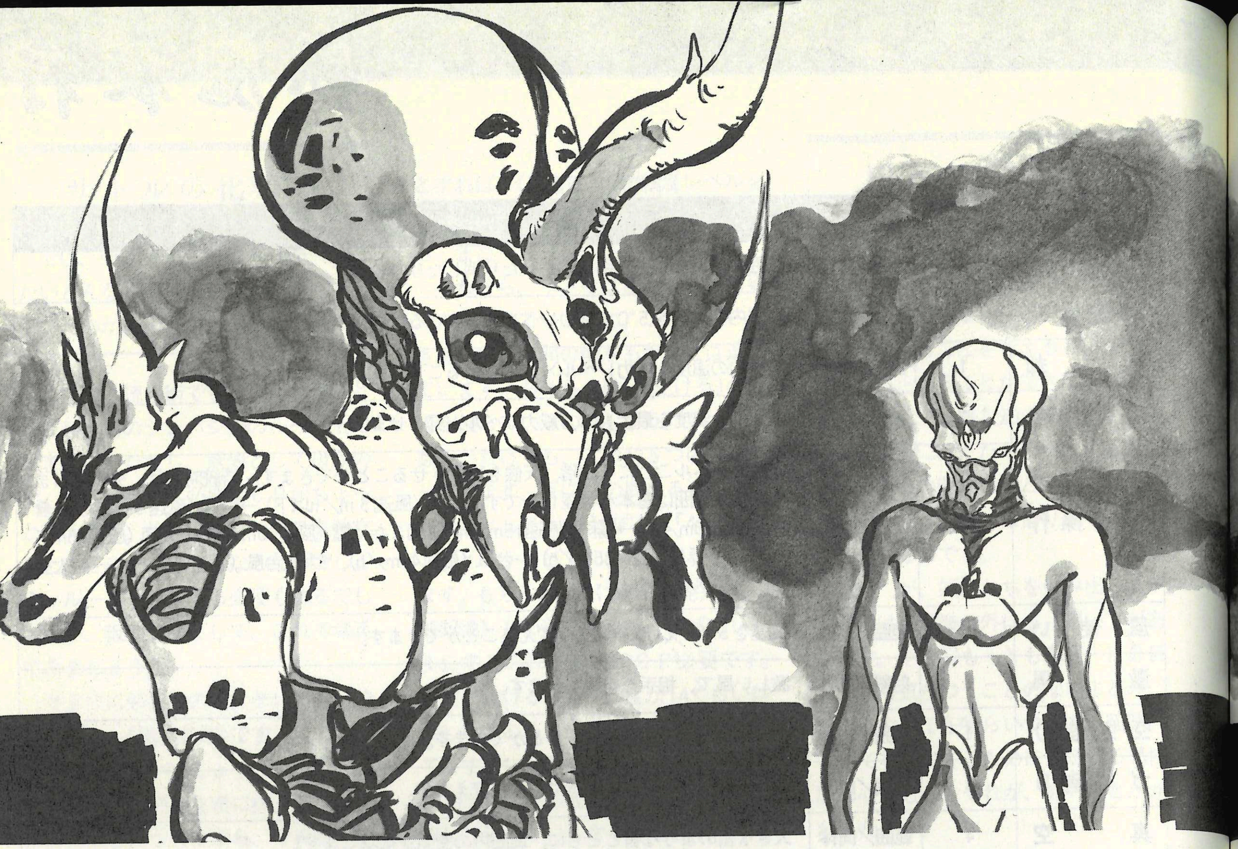
ただ１つ、人間には、プラス方向の無意識もあるはずだ、ということをぼくは信じたいと思っています。

### ●肉体操作

| 妖術名 | レベルコスト | 効果範囲 | ダメージ、持続時間、ほか |
|---|---|---|---|
| 縛り | 6 | 射撃／肉体 | 髪の毛や網で絡めたり、念力で、対象をその場に釘づけにします。体力で抵抗されることもあります。 |
| 目くらまし | 5 | 射撃／肉体 | 目標は、生命力での抵抗に失敗すると威力×１ターン、目が見えなくなります。 |
| 耳ふさぎ | 3 | 射撃／肉体 | 目標は、生命力での抵抗に失敗すると威力×１ターン、耳が聞こえなくなります。 |
| 美化 | 1 | 射撃／精神 | 目標の姿を美しくします。威力レベル５レベルごとに、反応が＋１されます。 |
| 醜悪化 | 1 | 射撃／精神 | 目標の姿を醜くします。威力レベル５レベルごとに、反応が－１されます。 |
| 病気 | 8 | 射撃／精神 | 目標を、致死性の病気にかからせます。 |
| 化ける | 40＋3/L | 特殊／精神 | レベルコストは、最初の１レベル目は40、以後、１レベルごとに３です。《形態暗記》した生き物に化けることができます。外見や声はそっくりになりますが、相手の知識や能力、記憶は得られません。自分の能力はそのままです。 |
| 形態暗記 | 2 | 特殊／精神 | １威力レベルにつき１個の形態を覚えることができます。この妖術を使うと、10点疲労します。 |
| 他者変身 | 9 | 射撃／精神 | 暗記した形態に目標を変身させます。 |

●地水火風

| 妖術名 | レベルコスト | 効果範囲 | ダメージ、持続時間、ほか |
|---|---|---|---|
| 炎使い | 3 | 範囲／精神 | 範囲内にある炎を自由に燃やしたり消したりできます。 |
| 温度変化 | 1 | 範囲／精神 | 範囲内の温度を5℃／威力レベル上下させることができます。 |
| 冷却 | 1 | 範囲／精神 | 範囲内の温度を威力レベル×10℃下げることができます。 |
| 温暖化 | 2 | 範囲／精神 | 範囲内の温度を最大10℃／威力レベル上昇させます。 |
| 天候操作 | 5 | 範囲／精神 | 2威力レベルごとに1段階、天候を変化させることができます。持続時間は、分で表します。効果範囲は基本が半径10mです。快晴（風速5m／h以下）→晴れ（風速5m／h）→曇り（風速10m／h）→霧雨（風速15m／h）→雨または雪（風速20m／h）→大雨（風速25m／h）→土砂降り（風速35m／h）→台風（風速40m／h）→大型台風（風速50m／h）→超大型台風（風速75m／h） |
| 風使い | 2 | 範囲／精神 | 風速を5m／h／威力レベル変えることができます。 |
| 激風 | 3 | 射撃／肉体 | 激しい風で、相手を後退させます。 |
| 空気造り | 1 | 範囲／肉体 | 呼吸できる空気を作り出すことができます。 |
| ガス造り | 3 | 範囲／肉体 | 範囲内の空気の組成を任意のガスに変えます。 |
| 真空 | 4 | 範囲／肉体 | 大きな雷のような音とともに、範囲内の空気を破壊します。 |
| 水使い | 2 | 範囲／精神 | 液体に好きな形をとらせたり、移動させたりできます。 |
| 液体作り | 1 | 射撃／精神 | どんな液体でも5リットル／威力レベルを作り出すことができます。 |
| 奪水 | 8 | 射撃／肉体 | 体内組織から水分を抜き取って、鎧を無視したダメージを与えます。生命力で対抗でき、ダメージは1D－2点／威力レベルです。 |
| 液体破壊 | 1 | 射撃／肉体 | 5リットル／威力レベルの液体を消し去ります。生物には使えません。 |
| 氷壁 | 4 | 射撃／肉体 | 氷の壁を作ります。壁の厚さは1.25cm／威力レベル、高さは最大1.8メートル、幅は1m／威力レベルです。 |
| 氷面 | 4 | 範囲／肉体 | 物体の表面を氷で覆うことができます。生き物には使えません。 |
| 雹 | 1 | 範囲／精神 | 範囲内で雨か雪が降っていれば、それを雹に変えることができます。 |
| 火輪 | 3 | 範囲／肉体 | 目標点の周囲に火輪を作ります。越えようとしない限りダメージはありません。 |
| 炎の壁 | 5 | 射撃／肉体 | 長さ「威力」m、高さ「威力÷3」mの炎の壁を作り出します。 |
| つむじ風 | 5 | 範囲／肉体 | 一点を中心として、小型の竜巻を作り出します。 |
| 激流 | 5 | 射撃／肉体 | ものすごい勢いで水を飛ばし、ダメージは半分ですが、相手を吹き飛ばします。 |
| 激流砂 | 4 | 射撃／肉体 | 砂を噴き出し、敵の目をくらませます。 |
| 炎中和 | 2 | 範囲／肉体 | 火を身体のなかに吸収、消火します。 |
| 大地変形 | 4 | 範囲／精神 | 土をこねて好きな形にすることができます。 |
| 石変形 | 4 | 射撃／精神 | 1kg／威力レベルの石の形を自由に変えることができます。 |
| 氷変形 | 1 | 範囲／精神 | 範囲内の氷を溶かし、好きな形に変えます。 |
| 煙幕 | 3 | 範囲／肉体 | 範囲内を煙で満たし、視界を封じます。 |
| 地震 | 9 | 範囲／精神 | 威力レベル3レベルごとに震度1の地震を起こします。効果範囲はkm単位です。 |



# 聞き書き妖魔夜行

TEXT by **友野 詳**

この『聞き書き』にも、ますますたくさんのお便りを、いただいています。

お便りを見ていると、日本にいちばんたくさんいる妖怪は、猫又、ではないのかな、と思えます。千葉県の**箕田潤**さんをはじめ、数人の男性から友人の猫又についてのお便りをいただきました。それも、みんな、わがままタイプの美少女の姿をとっているようです。幸いなことに、みなさん、親御さんはともかく、『友好』の性格だそうで。まあ、そんなだから、人間との接触が多くて、こうやってお便りがくるのかもしれません。

他にも、さまざまな怪奇――妖魔夜行の世界には、『恐怖』よりも、この『怪奇』という言葉こそがもっともふさわしい気がするのは、ぼくだけでしょうか――についての、お便りをいただいています。

「あなたは『紅釵』という妖怪を知っていますか？　いえ、きっと知らないことでしょう。もう、昔のことですから……。私たちは、簪(かんざし)を贈る男、そして簪をさす女たちの〝想い〟から生まれました。その愛の心から。

でも、時はすぎ、今、簪を使う人はほとんどいません。

みなさん、どうか覚えていてください『紅釵』という妖怪がいたことを」

これは、今は北海道に住んでいる紅釵さんからのおたよりです。長く愛用された品物には、人の〝想い〟が宿るものといいます。それが〝気〟を導き、命をもつようになったからといって、なんの不思議があるでしょう。

使われなくなり、忘れられた品物たちは時として主人を恨み、復讐しようとすることもあります。でも、優しい〝想い〟から生まれた紅釵さんは、ひっそりと影にその身をうずもれさせようとしています。せめて、ぼくたちだけでも、あなたのことは忘れません。

「東京に住んでいる友だちから聞いた話です。彼が、夜歩いていると、道端に置かれたごみの袋がもぞもぞと動いたのだそうです。ねずみか、野良猫だろうと思ったのですが、なぜか妙に恐ろしさがこみあげてきて、近くの路地に隠れました。そして、しばらくそっとのぞいていると、袋の中からごみたちが飛びだしてきて、ひょこひょこと陽気な調子で行進しだしたのだそうです。いわゆる百鬼夜行ではないかと思います。その行進は、夢の島のほうに続いていったそうです」

こちらは、山梨県の**卯槌**さんのお便りです。もしも百鬼夜行だとしたら、それを目撃されたお友だちは、気をつけられたほうがいいと思います。いかに陽気に見えたにせよ、彼らはやはり捨てられた恨みを忘れてはいないよう



ですから……。

「去年の今ごろ、友だちと学校から帰る途中の話です。友だちが、溝を見て『でかい魚がおるやんけ』と言うので『藻とちゃうんけ？』と見てみると、確かに大きな魚のようでした。でも、もう１人の友だちが見て、『やっぱり藻やんけ』と言ったとたん、それは藻に見えるようになってしまったのです。しかし、後で気がついたのですが、藻が水の流れと逆のほうにただよっていくものでしょうか……？」

兵庫県のＤ：Ｄ：Ｄさんのお便りです。藻のような、魚のようなそれはいったいなんであったのでしょう？　妖怪にすらなりきれない、不完全な存在だったのか？　それとも、ごく簡単に説明のつく何かだったのか？　正体不明の動く塊りなら、ぼくも見たことがあります。しのつく雨の中、ぼろぎれのようなそれはずるりずるりと這って、どぶの中に消えていきました。

「ひょんなことから知りあった方を、ご紹介しましょう。彼の名前は、岡崎正宗。通称はムネ。正体は〝妖刀〟だそうです。彼は、卑弥呼の時代、その葬儀の際に生き埋めにされた奴隷たちの怨念が一緒に葬られた銅剣に宿って生まれた日本最古の〝妖刀〟です。墓荒しの手で世にでた後、ごくオーソドックスな妖刀として暴れまわったそうですが、なんと、あの日本武尊（ヤマトタケル）の草薙剣（くさなぎのつるぎ）にあっさり退治されてしまったそうです。数百年後、鎌倉の名工、岡崎正宗（彼の名は、この父親ともいうべき人に由来しています）の手による日本刀として復活しましたが、前世にこりて、それ以来、暴れるのをやめたそうです。今の彼は、古書の収集を趣味としており、文子さんの店ともつながりがあるようです。だて眼鏡をかけて英和辞典を読みふける彼を、ぼくは、よく公園のベンチなどで見かけます。

正宗さんは、妖刀だけあって腕や指を刀に戻し、斬りきざむこともできます。折れても、磁石を触媒に自力で直すことができるのですが、錆だけには弱く、雨具と防水スプレーは欠かせません」

栃木県は**谷上鋭児**さんからのお便りでした。正宗さんについては、もっとくわしく教えてもらったのですが、ページの都合もあるので、この程度にしておきましょう。

「今日は、ぼくたちの学校に伝わるいくつかの怪談について、お話ししようと思います。旧校舎の２階から３階にあがるには、廊下の両端に西階段と東階段があります。ところが、数えてみると、途中の踊り場までは、西階段は12段なのに、東階段は13段あるのです（踊り場からは、どちらも12段です）。友だちが、ものさしで計ってみたところ、段差も同じでした。もちろん、廊下が傾いているわけではありません。その踊り場には、大きな鏡があります。まるで、門のような縁飾りがついた鏡が。13日の夜に、13段目の上から飛びこむと、鏡の中に飛びこめると言われています」

大阪府の**新谷古都**さんからのお便りでした。学校というのは、意外と妖怪がたくさん住みついているもののようです。どこの学校にも七不思議という名の怪奇譚は不可欠。

そこで、次の『聞き書き』は、学校にからんだお話を中心に募集したいと思います。もちろん、妖怪のお友だちの話や、さまざまな体験談も、影にひそむ者たちとともに、お待ちしています。

# 冒険は、一冊の本から始まった。

ゲームの面白さを一層深くする、BNNのRPGブックは、わかりやすい解説で大好評。新刊・近刊もぞくぞく登場し、キミを冒険の世界に招待します。

## 新刊

### ロードス島戦記




ハンドブック①
ハンドブック②

■高山浩 と グループSNE著
■A5判
■定価各1,500円（税込）

「灰色の魔女編」と「五色の魔竜編」の2作を徹底解説。読んで楽しく、なおかつゲームの攻略法も満載です!

## 重版出来!!

### 精霊の大地 ビヨンド・ローズ・トゥ・ロードでわかる実践RPG入門②



■門倉直人、菊池たけし、吉森真吾 共著
■遊演体 監修
■A5判
■定価1,800円（税込）

前作同様に楽しいリプレイ記事と明快な解説で「ビー・ローズ」に迫ります。カバーイラストは山田章博氏。そのほか鈴木・エウレカ・猛、西崎まりの、田中久仁彦、佐々野悟の各氏のイラストが満載です。

### 試験に出る蓬莱学園!



■竹内誠 著
■柳川房彦（遊演体）監修
■A5判
■定価1,800円（税込）

もりだくさんの内容をカラー、イラスト、コミック、模擬試験、テレビ・ラジオ番組表、大年表などなんでもかんでも超満載!

## 近刊

### RPGマスターらくらく読本

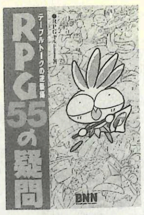



■細江ひろみ著
■四六判
■予価1,200円（税込）

RPGのマスターをやる気の人のための実践的アドバイスが満載。TRPGファン必携!

## 既刊

### RPG55の疑問 テーブルトークの逆襲編



■RPGギルド著
■四六判
■定価1,200円（税込）

RPGシリーズの第6弾!! 今回はファン待望のテーブルトーク編。TRPGの基本的な疑問、難問、奇問の数々にRPGのつわものたちがズバリ解答!

### ビヨンド・ローズ・トゥ・ロードでわかる 実践RPG入門



■門倉直人、菊池たけし、鈴木猛 共著
■遊演体 監修
■A5判
■定価2,200円（税込）

「ビー・ローズ」の舞台であるユルセルームのワールドガイド、歴史などの楽しいページを交え、リプレイを通してRPGがわかる! カラフルな一冊。

### RPG人名録



■まないたさんぞう著
■新書判
■定価910円（税込）

有名RPGのキャラクターが大集合したおもしろ人名録だ。なつかしのあのゲーム、最新のこのゲームのキャラクターの秘密がバッチリ。ファン必携!

### RPG100の疑問



■RPGギルド著
■新書判
■定価910円（税込）

RPGの第一人者達が、RPGに関する、基本的な質問から高度な質問まで、ありとあらゆる問いに知恵を絞って答えてくれます。RPGファン必見!!

### RPG100の疑問 Vol.2



■RPGギルド著
■新書判
■定価910円（税込）

RPGファン大爆笑の名作の、謎が謎をよぶ第2弾!! 今回は読者から寄せられたさまざまな問いにRPGギルドが答えます。まだまだゲームは続く!

### RPG秘宝館



■まないたさんぞう著
■新書判
■定価910円（税込）

RPGに登場するさまざまなアイテムを楽しく紹介します。解説4コママンガも入って、さらにおもしろく、RPGファンにぴったり!!

### RPG風雲録



■まないたさんぞう著
■新書判
■定価910円（税込）

嵐を呼ぶ「RPG人名録」第2弾! 今回もまた善玉、悪玉、姫君などなどRPGワールドの住人が勢ぞろい。全100本の4コママンガが入ってますます快調!!

## 全国書店で大好評発売中

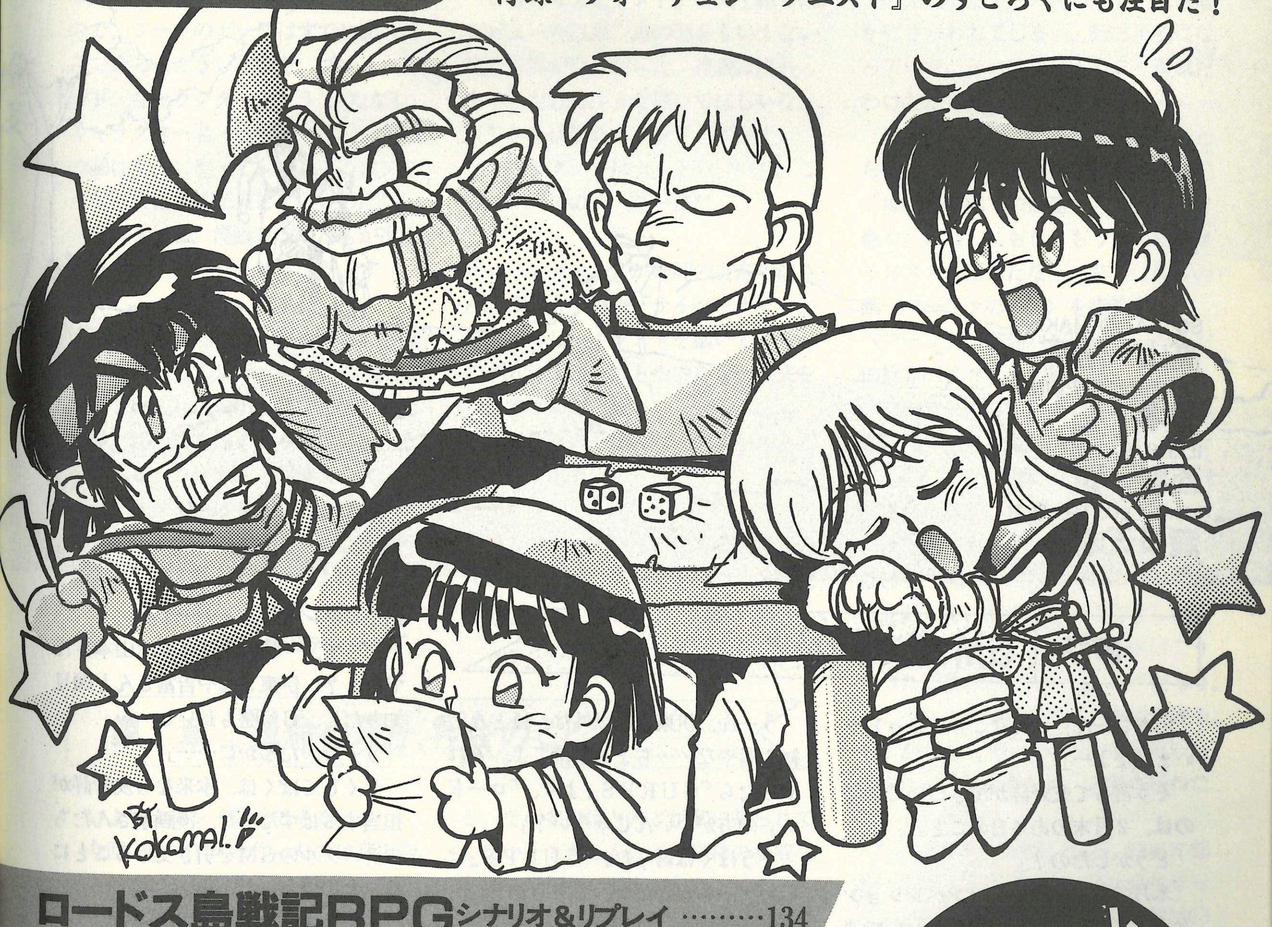
株式会社ビー・エヌ・エヌ BNN BugNewsNetwork 〒102 東京都千代田区麹町2-12 ミツリ麹町ビル2F TEL:03-3238-1622

# DRAGON DELIVERY



**RPGの配達便!**
**ドラゴン・デリバリー**

毎回遊べるRPGキットをお届けするこのコーナー。今回の目玉は、“コンベンション2”で人気漫画家5人がプレイした『ロードス島戦記』のリプレイ&シナリオ。特大別冊付録『フォーチュン・クエスト』のすごろくにも注目だ!





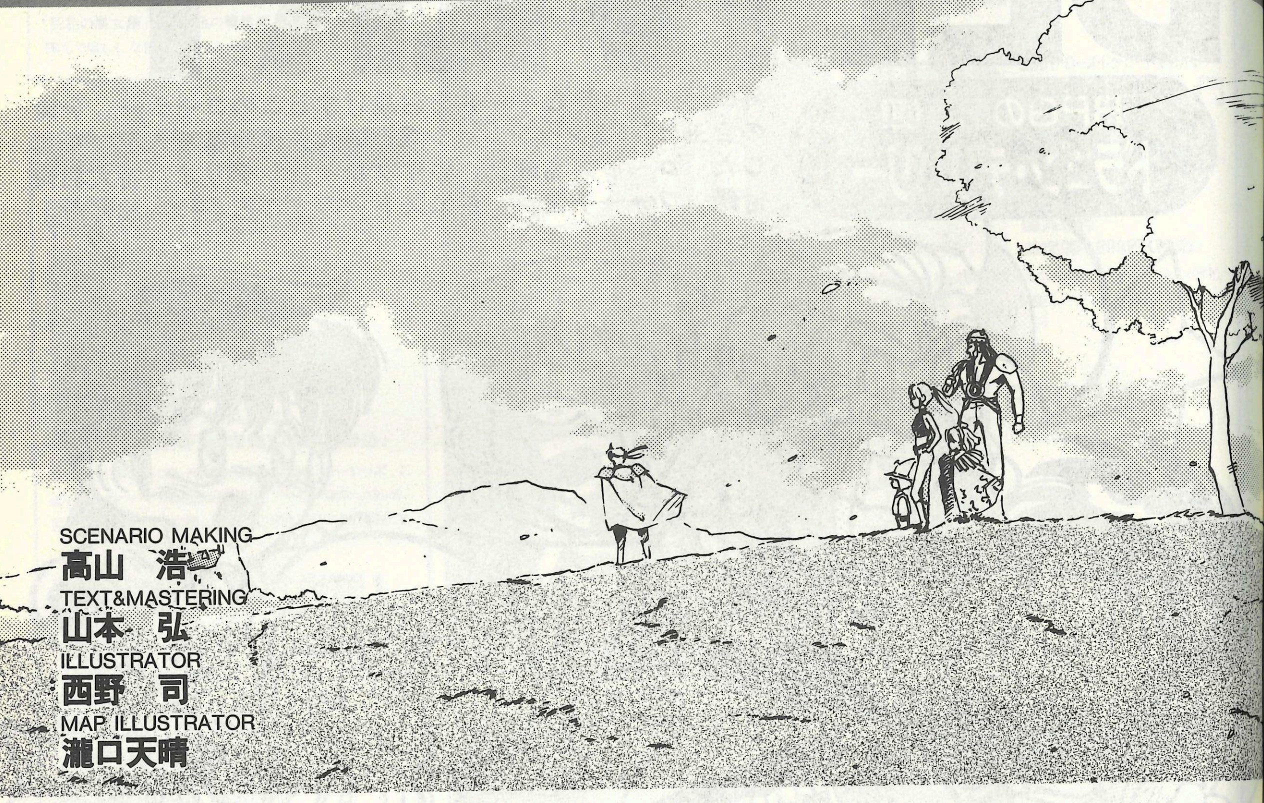
**人気4ゲーム エッサホイサの 特別出張版**

illustration:ここまひ

# ロードス島戦記RPG

## シナリオ&リプレイ
## 暗黒のプレリュード

『コミックコンプ』誌で活躍中の漫画家さんがプレイした『ロードス島戦記RPG』のシナリオ&リプレイ、一挙掲載。感想文ならぬ感想イラストもドーンと掲載した、豪華な『ロードス』、さあ、スタート!




SCENARIO MAKING
高山 浩
TEXT&MASTERING
山本 弘
ILLUSTRATOR
西野 司
MAP ILLUSTRATOR
瀧口天晴


### 序章 GM、慌てるのこと

「山本さーん、大変なことになっちゃいましたよー」

そう言って友野詳が泣きついてきたのは、2月末のある日のこと。

「どうかしたの?」

「来月の角川TRPGコンベンションなんですけど、『コミックコンプ』で連載してる漫画家さんたち6人をゲストに迎えて、プレイヤーをやってもらおうという企画があがってるんですって。でもって、私のゲームマスターで『GURPS』をやって欲しいと……」

「6人っていうと?」

「ええっと、伊東岳彦さん、衣谷遊さん、迎夏生さん、夢来鳥ねむさん、矢上裕さん、吉富昭仁さん……」

「うーん、伊東さん以外は、ほとんど初心者やな……ちょっと待てよ。それやったら『GURPS』より、『ロードス』の方がいいんじゃない?」

そうぼくは言った。『GURPS』はいいゲームなのだが、どちらかといえば中級者向き。戦闘システムも『ロードス』に比べてやや複雑である。初心者が初めてプレイするなら、『ロードス』の方が向いている。

「ぼくもそう思います。だから山本さんに相談してるんですよ。たしか山本さん、『ロードス』の担当でしたよね?」

友野詳のメガネが、きらっと光った。しまった、ハメられた!

「そ、それはぼくに漫画家さんたちを相手にプレイしろと……?」

「だって、一番の適任って、山本さんでしょ? 伊東さんや吉富さんと顔見知りだし、GM歴も長いし……」

「うーむ、たしかに……」

かくしてぼくは、本来なら友野詳が担当するはずだった、漫画家さんたちのテーブルのGMを引き受けることになったのであった……。

1992年3月24日(火)——
所は日本教育会館。

そこでちょっとショックなニュースが待ち受けていた。伊東さんが都合でどうしても来られないというのだ。ぼくはひそかにベテラン・ゲーマーである伊東さんがパーティをリードしてくださることを期待していたのだが……。

実のところ、ぼくは今でも、プレイ

をはじめる前にはドキドキする。重大な失敗をするのではないか、プレイヤーに面白がってもらえないのではないかと、気が気でないのだ。ましてや知らない人たちが相手となれば……。

しかし、ぼくのそんな緊張などよそに、グループSNEのイラストレーター瀧口天晴は、楽屋で漫画家さんたちに色紙を描いてもらって、はしゃいでいるのであった……。

プレイの直前、キャラクター・シートがプレイヤーに配られた。こういうコンベンションでは、キャラクター作りに時間をとられるわけにはいかないので、シートのデータはすでに記入済みである（こういうのを、プレ・ロールド・キャラクターという）。ただし、キャラクター名・自画像・性別・年齢の欄は空白になっている。ここはプレイヤーが自由に記入していいのだ。

参考までに、漫画家さんたちが選んだキャラクターを見てみよう。

『エンジェル・パラダイム』の衣谷遊さん。某誌で『ダンバイン』の漫画を描いていらした頃から注目してたんだけど、超絶的な描きこみには毎回うならされる。これからも期待大の人。

キャラクターはドワーフのウォリアー「スポーン」。自画像は『エン・パラ』を読んでる人なら大笑いだよね。

コミックコンプの『サボテンロード』や、『フォーチュン・クエスト』のイラストで人気の迎夏生さん。ぼくの周囲には「アマチュア時代から迎さんのファンだった」なんて奴もいる。

キャラクターは人間のスカウト「ランプル」。

妖怪漫画『物の怪らんちき戦争』の夢来鳥ねむさん。実は瀧口天晴の知り合い（同人誌仲間）だというから、この業界は狭い。

キャラクターはエルフのシャーマン、名前は「ピヨ」。

『日替わり矢上ランド』の矢上裕さん。デビュー作以来、あの何ともいえない変な世界が好きだった。連載は終わっちゃったけど、また描いてほしいな。（できれば桜さんのシリーズを！）

キャラクターはナイトの「ユウ」。このパーティのリーダー格だ。

『ローンナイト』が好評の吉富昭仁さん。ぼくも小説版『サイバーナイト』で素晴らしいイラストを描いてもらっている。いろいろとややこしい注文をつけてごめんなさい。

キャラクターは人間のプリースト、名前は「ポチ」。

残るのは伊東さんの代理の編集部のAさん。人間のソーサラーで、名前は「ポワン」。

## 第1章　運命の双子、再会のこと

いよいよプレイ開始である。

今回のシナリオを作ったのは高山浩。もちろんコンベンションで『ロードス』のGMを担当する者は全員、高山のGMで一度テストプレイしており、シナリオの内容を頭に叩きこんでいる。

今回は単なるリプレイ記事ではなく、シナリオも平行して掲載するので、プレイしたい人は参考にしてほしい。

このシナリオの舞台となる時代は、魔神戦争よりほんの少し前だ。もちろん六英雄たちはすでに存在しているけど、その名はほとんど世間に知られていない。もちろん人々は魔神の脅威などまるで気づいていない。

冒険者たちはナイト（仮に名前を○○○としよう。説明を簡単にするために性別は男性とする）をリーダーとして諸国を渡り歩いており、経験を重ね、5レベルまで成長している。

ある時、○○○の父親であるカノンの貴族（伯爵）が危篤に陥ったという知らせが届いた。冒険中だった○○○は仲間とともに急いでカノンの屋敷に戻るが、死に目には会えない。まあ、冒険者なんてものは親不幸な職業だ。

屋敷に着くと、父親の片腕だった執事が、困った顔で出迎える。というのも、伯爵の死によって、息子が伯爵家を継ぐことになったわけなんだけど、なんと、もうひとり相続人が現れたというのだ。

執事が言うには、○○○は双子として生まれたのだが、子供の頃からたいへん仲が悪く、将来を心配した伯爵は、弟の方を養子に出していたのだった。

○○○は子供の頃のあやふやな記憶だが、弟（○○○が女性の場合は妹）がいたことを憶えている。ところが、その弟（名前を×××とする）は何者かにさらわれてしまい、行方不明になっていた。その弟がひょっこり現れたわけだから、話はややこしい。

父親も×××のことを気にしていたらしく、遺言でこう指示していた。

「地位とすべての財産を○○○が受け継ぐ。ただし、もし、もうひとりの息子×××が現れたなら、2人に家宝の剣〈マーファの慈愛〉を探索させよ。〈マーファの慈愛〉を持ち帰った方が伯爵家のすべてを相続する」

〈マーファの慈愛〉という剣は、伯爵家に代々伝わる魔法の剣だった。しかし、○○○が冒険に出ている間に、追放された叔父（伯爵の弟）のガイザーによって持ち去られてしまった。これは、約2年前のこと。ガイザーが兄の伯爵を殺して、家を乗っ取ろうとした企みがバレたからだ。それで伯爵はこういった遺言状をしたためたわけだろう。

こうなると伯爵の死にも疑問が残る。もしかしたらガイザーが伯爵を毒殺しようとして盛った毒が、健康を損ねたのかもしれない。

○○○とその仲間たちは、執事に部屋へ案内される。そこには自分とそっくりの双子の弟×××がいる。顔は○○○と似ているが、いかにも性格と育ちの悪さがにじみだしており、仲間と称して連れている冒険者風情の者たちも、ごろつき風の連中ばかりだ。

×××の仲間は5人で、PCたちと同じパーティ構成である。ただし、プリーストをのぞいてレベルは4だ。以下にそのデータを挙げておこう。ナイト以外のキャラクターの性別や名前は、

# スーパー・ロボクラッシュ公報

**●読者参加ゲームとは？**

『スーパー・ロボクラッシュ』は宇宙空間を闘技場として行われる、バトルＳＬＧの読者参加ゲームです。

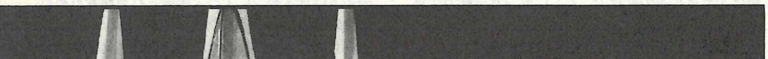
読者参加ゲームとは、読者であるあなたが主役にもなりうる誌上ゲーム。ルールにしたがって、応募用紙を記入して郵送するだけでこのゲームには参加できます。送られてきたデータは、コンピュータで入力・処理され、その結果は次回の誌上で発表されます。特別な料金はかかりません。

**●スーパー・ロボクラッシュのシステム**

スーパー・ロボクラッシュの目的は、つくりあげたマシーン・デュエラー（各種武装を施した格闘用大型ロボット）で、戦いに勝ち抜き、優勝すること。

大会では、まず１次予選と２次予選が行われます。これは最大で20台ていどのグループで行われるバトルロイヤルで、勝ち残ったマシーンが上に進めます。２次予選を勝ち抜いた128台が決勝トーナメントに参加できます。１次、２次ともに、敗退したマシーンのなかから、何台か撃破数の多かったものが敗者復活によってつぎに進めます。

決勝トーナメントは、１対１の戦いで７回戦行われ、最後の決勝戦で勝ったマシーンが優勝となります。



**●ライセンス・コードとボーナス**

大会でトーナメントに進出するか、あるいは投稿などで大会に貢献した参加者には、ライセンス・コードとボーナスが与えられます。このボーナスにはマシーン製作のためのボーナス・クレジットと、パイロットの能力値ボーナスがあります。

| ※ボーナス・クレジット | |
|---|---|
| 優勝 | 200クレジット |
| ２位 | 120クレジット |
| ３位 | 80クレジット |
| トーナメント出場 | 50クレジット |
| 投稿など | 20クレジット |
| **※能力値ボーナス** | |
| 優勝 | 20ポイント |
| ２位 | 10ポイント |
| トーナメント出場 | ５ポイント |

与えられたライセンス・コードを応募用紙に記入すれば、その参加者は基本の1000クレジット＋ボーナスの金額を使ってマシーンをつくることができます。また同様にパイロット・パラメータのパイロット能力値は、基本の100ポイント＋ボーナス分のポイントを割りふることができます。１度もらったライセンスとボーナスはずっと有効で何度でも使えます（ただし１回の大会に同じライセンスで参加できるのは１台だけです）。また、このボーナスは積算されていきます。したがって、優勝を１回し、３位に１回なった場合、それ以降はそのパイロットには1280クレジットと125ポイントの能力値が使えるのです。このボーナスはパイロットの成績として記録されるものです。したがって名前のちがうパイロットは、使用できません。投稿で獲得したライセンスは任意のひとりのパイロットのライセンスとして使用できます。

**●パイロットとマシーン・デュエラー**

スーパー・ロボクラッシュの安全対策はいきとどいており、めったなことでは死者はでません。したがって、前回の大会で負けたパイロットも死んだわけではないので、次回の大会に参加できます。ですが、参加するマシーン・デュエラーは毎回新しくパーツや作戦の選択を行わなければなりません。

パイロットの能力や性格、マシーンのパーツ構成や作戦などは毎回変えてもかまいません（同じ人物であればパイロット・パラメータはあまり変えないほうが正しいのでしょうが、こちらではそこまで管理していません）。

**●マシーンの製作上の制限**

マシーン・デュエラーのパーツ選択にはいくつかの制限があります。

・クレジット制限

パーツやプログラムなどの値段＝クレジットは合計1000クレジットまで。ライセンスを持っている場合はボーナス分も一緒に使えます。

・搭載スペース制限

それぞれのボディには搭載スペースの大きさが決まっています。使用したパーツのスペースの合計はこれ以下。

・パワー制限

ジェネレーターはそれぞれ発生パワーが決まっています。使用したパーツに必要なパワーの合計はこれ以下。

・メモリ容量制限

コンピュータはそれぞれメモリ容量
が決まっています。使用したプログラ
ムの使用メモリの合計がこれ以下。

**のパーツ選択に関して**

それぞれの詳細についてはパーツ選
択の基礎知識の項目や応募用紙の書き
方を読んで、左記の制限に気をつけて
選択してください。ここにはおおまか
なまとめを書いておきましょう。

ボディは大きく分けて3タイプあり、
独自の形態と特徴を持っています。ま
ず、どれかひとつを選んでください。
推進装置は選んだボディタイプの専用
のものを、ジェネレーター、燃料タン
ク、センサー、コンピュータはそれぞ
れひとつずつ制限の範囲内で選択して
ください。ここまでのもののどれかひ
とつでも選択していないとパーツ不足
で失格になります。最低これらを装備
しておけば、一応戦闘もできます（パン
チやキック、体当たりができます）。

通常武器は7種類まで、特殊オプシ
ョンは6種類まで、チューンナップは
種類まで、プログラムは5種類まで
搭載したり使用したりすることができ
ます。

**パイロット・パラメータについて**

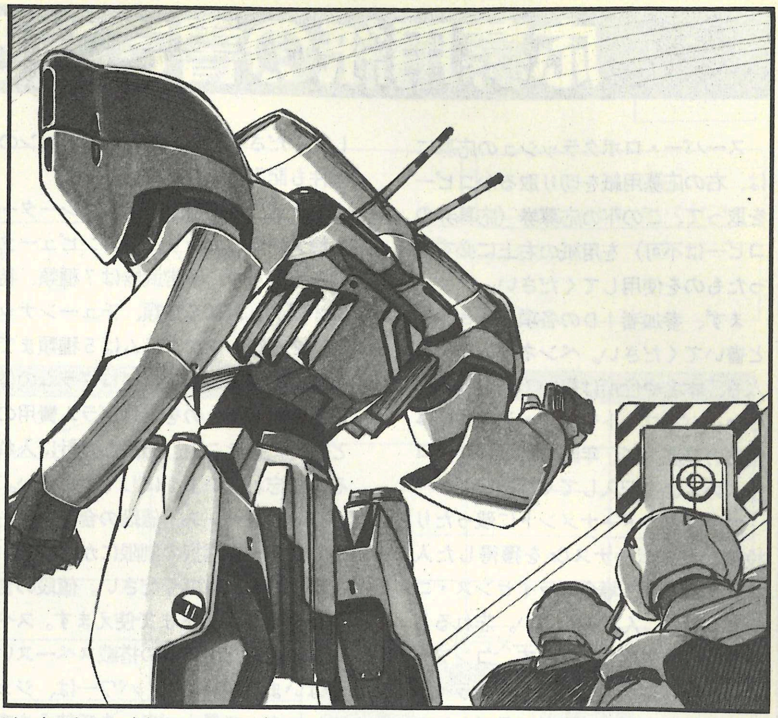
マシーン・デュエラーに乗り込むパ
イロットは、能力値と性格値を決定し
なくてはなりません。

能力値は、マシーンを操る能力で、
機動（操縦能力。回避能力も含む）、索
敵（敵マシーンの捕捉能力。命中精度
も含む）、攻撃（敵マシーンへの攻撃能
力）、防御（回避能力。シールド使用の
受けも含む）の4つがあります。それ
ぞれに10～70、合計100のポイントを割
り振ってください。

性格値はパイロットの性格で、行動
傾向はこれにより決定されます。熱血
（反対はクール）、真面目（反対は軽
薄）、慎重（反対は自信家）、派手（反
対は地味）。それぞれについて10（その
傾向が最高に強い性格）から0（カッ
コ内の性格の極み）までの間で好きな数
（整数）を入れてください。

**作戦計画**

予選のバトルロイヤルや決勝トーナ
メントで行う行動が、作戦計画です。
バトルロイヤルでは、混戦になります
ので相手との距離はあまり意味があり
ません。持っている武器で狙い定めた



どの相手でも攻撃できます（これは相
手が最後の1台になっても同じです）。
トーナメントでは、最初2台の間の距
離はランダムです。相手の位置を捕捉
していない状態で始まり、どちらかが
戦闘不能になるまで続き、残った方が
勝者となって次の試合に進みます。

バトルロイヤルの目標とは、同じバ
トルロイヤル・グループ内で敵マシー
ンのどのタイプのものを優先して攻撃
するかを表すものです。1番優先する
ものに①、2番目に②、3番目に③を
入れてください。すべて同じなら全部
に①、2種類が優先なら両方に①を入
れて残りのひとつに②、ひとつだけを
優先するなら①を入れて残りのふたつ
に②を入れてください。

行動パターンの前半・中盤・後半は
自分のマシーンの使用可能な武器、行
動可能時間や敵機と自機のダメージか
ら判断する経過です（バトルロイヤル
の場合は残り台数も関係あります）。ピ
ンチとは、自機が燃料切れの場合や破
壊寸前の場合です。

バトルロイヤルの行動パターンの攻
撃比率はどれだけ積極的に攻撃に出る
かです。10～100の数字を入れてくださ
い。攻撃しないときは防御態勢をとっ
ています。攻撃距離はどの距離の武器
を中心に使うかです。相手も同じ距離
の武器を持っているときは反撃を受け
ます。近距離は①、中距離は②、長距
離は③を入れてください。モードは、
コンピュータの機能切り替えで、①ア
タック（攻撃中心）②ディフェンス（防
御中心）③サーチ（索敵中心）④ムーブ
（機動中心）⑤オールマイティ（平均的）
⑥オーバーロード（すべての能力アッ
プ。ただしコンピュータが故障して処
理能力が30％落ちることがあるが、次
試合までには修理可能）の6種類あり、
それぞれに切り替えることでその能力
をアップします。各欄に1種類入れて
ください。

トーナメントの行動パターンの攻撃
比率はどれだけ積極的に攻撃に出るか
です。10～100の数字を入れてくださ
い。希望距離は、どの距離の間合いを
とろうとするかです。番号はバトルロ
イヤルと同じです。モードはバトルロ
イヤルと同じです。番号を入れてくだ
さい。攻撃目標は、バトルロイヤル、
トーナメント共通です。相手のマシー
ンのどの部分を狙うかを10～50、合計
で150になるように記入してください。
それぞれの効果は、頭＝コンピュータ
能力ダウン、腕（武器中枢）＝武器威力
ダウン、センサー＝武器命中率ダウン、
胴体＝ジェネレーター出力ダウン、推
進装置＝推進力ダウン、スラスター＝
機動力ダウン。クリティカルヒットが
起こることもあります。

# 応募用紙の書き方と記入例

スーパー・ロボクラッシュの応募には、右の応募用紙を切り取るかコピーを取って、この下の応募券（応募券のコピーは不可）を用紙の右上に必ず貼ったものを使用してください。

まず、参加者ＩＤの各項目をきちんと書いてください。ペンネームを使う人も、本名や住所は書いておいてください。パイロットやマシーンの名称は常識の範囲内で。年齢や性別はパイロットのものを記入してください。

前の大会でトーナメントに残ったり、投稿などでボーナスCr.を獲得した人で、それを使う場合はライセンス・コードを書きこんでください。忘れると金額超過で失格になります。コンプティークの「ロボクラッシュ」のライセンスは使えません。また、ライセンスを持っていない人や初参加の人はここには何も書く必要はありません。

マシーンの発注書には、それぞれの該当する場所にパーツのコード番号、パワー、スペース、値段をまちがえないように記入してください。武器や特殊オプションの個数（複数持つ場合はパワーやスペース、値段もその個数の分かけて計算するのを忘れないようにしてください）や、特殊オプションの条件も記入してください。

ボディ、推進装置、ジェネレーター、燃料タンク、センサー、コンピュータは各１個ずつ、通常武器は７種類、特殊オプションは６種類、チューンナップは２種類、プログラムは５種類まで搭載、装備できます。プログラムの値段を合計したものをプログラム費用のところに書きこみ、値段の合計に入れるのを忘れないようにしてください。パワー、スペース、値段の合計をし、それがパーツ選択の制限にかかっていないか気をつけてください。値段の合計1000クレジットまで使えます。スペースは選んだボディの搭載スペースいっぱいまで積めます。パワーは、ジェネレーターの最大パワーまで使えます。

パイロット・パラメータと作戦計画は174ページから175ページに説明してあります。したがってここでは、それぞれの数字の確認をします。

パイロット・パラメータの能力値は、合計100、それぞれ10〜70を入れてください。性格値は０〜10の数字です。バトルロイヤルの目標はそれぞれ①②③のどれかひとつ。バトルロイヤルの行動パターンとトーナメントの行動パターンはどちらも同じで、攻撃比率は10〜100の数字、攻撃距離は①②③のどれかひとつ、モードは①②③④⑤⑥のうちのどれかひとつ。攻撃目標は、合計で150、それぞれ10〜50の数字を入れてください。

詳細はパーツ選択の基礎知識や、スーパー・ロボクラッシュ公報などをみてください。応募用紙の宛て先は、
〒350 埼玉県川越市脇田本町24-21
シャルム川越401（株）アクトジャパン内
「スーパー・ロボクラッシュ」係

応募の締め切りは**８月10日**消印有効です。

## マシンの発注書

| | コード番号 | 使用パワー | スペース | 値段 |
|---|---|---|---|---|
| ボディ | B-23 | 128 | | 265 |
| 推進装置 | A-22 | 140 | 28 | 75 |
| ジェネレーター | G-2 | | 20 | 170 |
| タンク | T-1 | | 12 | 22 |
| センサー | R-1 | 30 | 5 | 55 |
| コンピューター | C-1 | 20 | | 50 |

| 通常武器 | コード番号 | 個数 | 使用パワー | スペース | 値段 |
|---|---|---|---|---|---|
| | W-3 | 2 | 0 | 20 | 70 |
| | W-45 | 1 | 0 | 15 | 25 |
| | W-67 | 1 | 0 | 3 | 10 |
| | W-83 | 1 | 22 | 5 | 20 |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| 特殊オプション | コード番号 | 個数 | 使用パワー | スペース | 値段 | 条件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | O-1 | 1 | 30 | 20 | 35 | |
| | O-5 | 2 | 0 | 10 | 10 | ① |
| | O-5 | 1 | 0 | 5 | 5 | ④ |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| チューンナップ | コード番号 | | 値段 |
|---|---|---|---|
| | N-1 | | 53 |
| | | | |

| | | | |
|---|---|---|---|
| プログラム費用 | | 値段 | 135 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 総合計 | 使用パワー | 370 | スペース | 143 | 値段 | 1000 |

### プログラム

| コード番号 | 使用メモリ | 値段 |
|---|---|---|
| P-1 | 10 | 70 |
| P-3 | 5 | 20 |
| P-7 | 10 | 45 |
| | | |
| | | |

### パイロット・パラメータ

| 能力値 | ポイント | 性格値 | ポイント |
|---|---|---|---|
| 機動 | 35 | 熱血 | 9 |
| 集中 | 15 | 真面目 | 2 |
| 攻撃 | 25 | 慎重 | 0 |
| 防御 | 25 | 派手 | 10 |

## 作戦計画

### バトルロイヤルの目標

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ワルキューレ | ① | スターナイト | ② | タイタン | ① |

### バトルロイヤルの攻撃パターン

| | 攻撃比率 | 攻撃距離 | モード |
|---|---|---|---|
| 前半 | 20 | ① | ② |
| 中盤 | 50 | ② | ② |
| 後半 | 100 | ② | ④ |
| ピンチ | 100 | ③ | ⑥ |

### トーナメントの攻撃パターン

| | 攻撃比率 | 攻撃距離 | モード |
|---|---|---|---|
| 前半 | 70 | ① | ① |
| 中盤 | 10 | ① | ⑤ |
| 後半 | 100 | ② | ③ |
| ピンチ | 20 | ② | ④ |

### 攻撃目標

| | ポイント | | ポイント |
|---|---|---|---|
| 頭 | 15 | [illegible] | 50 |
| 胴 | 20 | 推進装置 | 35 |
| センサー | 20 | スラスター | 10 |

### CORD事務局より

スーパー・ロボクラッシュでは、投稿も募集中。イラスト、文章のお手紙、オリジナルストーリーなど、どんどん送ってください。宛て先は「〒162東京都新宿区新小川町１の14ＮＡＯビル・コンプティーク編集部ＣＯＲＤ事務局ＳＲＣ係」。応募用紙の宛て先とはちがいます。まちがえないようにしてください。応募用紙の宛て先に手紙を送ったり、手紙の宛て先に応募用紙を送ったりすると、間に合わなかったり失格になったりします。なお、投稿の締め切りはだいたい８月末が目安になります。

そして、重要なお知らせ。スーパー・ロボクラッシュは今回が第一シリーズの最後の募集となります。次回の発表がとりあえずの最終回となります。大会への参加も、いろいろな投稿も、悔いが残らないようにどんどん送ってください。

スーパー・ロボクラッシュ応募券④

# スーパー・ロボクラッシュ応募用紙

| 応募券を貼ってください |
|---|

## 参加者ID

| 応募者名 | 住所 | |
|---|---|---|
| | | ※この欄には何も書かないでください。 |

| パイロット名 | 性別 | 年齢 | マシーン・デュエラー名称 | ライセンス・コード |
|---|---|---|---|---|
| | | | | |

## マシンの発注書

| | コード番号 | 使用パワー | スペース | 値　段 |
|---|---|---|---|---|
| ボディ | | | | |
| 推進装置 | | | | |
| ジェネレーター | | | | |
| タンク | | | | |
| センサー | | | | |
| コンピューター | | | | |

| | コード番号 | 個　数 | 使用パワー | スペース | 値　段 |
|---|---|---|---|---|---|
| 通常武器 | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |

| | コード番号 | 個　数 | 使用パワー | スペース | 値　段 | 条　件 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 特殊オプション | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |

| | コード番号 | | 値　段 |
|---|---|---|---|
| チューンナップ | | | |
| | | | |

| プログラム費用 | 値段 | |
|---|---|---|

| 総　合　計 | 使用パワー | | スペース | | 値段 | |
|---|---|---|---|---|---|---|

## プログラム

| コード番号 | 使用メモリ | 値　段 |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

## パイロット・パラメータ

| 能力値 | ポイント |
|---|---|
| 機　動 | |
| 索　敵 | |
| 攻　撃 | |
| 防　御 | |

| 性格値 | ポイント |
|---|---|
| 熱　血 | |
| 真面目 | |
| 慎　重 | |
| 派　手 | |

## 作戦計画

### バトルロイヤルの目標

| ワルキューレ | | スター・ナイト | | タイタン | |
|---|---|---|---|---|---|

### バトルロイヤルの攻撃パターン

| | 攻撃比率 | 攻撃距離 | モード |
|---|---|---|---|
| 前　半 | | | |
| 中　盤 | | | |
| 後　半 | | | |
| ピンチ | | | |

### トーナメントの攻撃パターン

| | 攻撃比率 | 攻撃距離 | モード |
|---|---|---|---|
| 前　半 | | | |
| 中　盤 | | | |
| 後　半 | | | |
| ピンチ | | | |

### 攻撃目標

| | ポイント | | ポイント |
|---|---|---|---|
| 頭 | | 胴体 | |
| 腕 | | 推進装置 | |
| センサー | | スラスター | |



コミック界の旋風児
BROTHERS
田島昭宇
イース
ソード・マスター
羽衣　翔
エンジェル
パラダイム
衣谷　遊
ヤンキー
山本よしふみ
銀河戦国群雄伝
ライ
真鍋譲治
ローンナイト
吉富昭仁
魔狼王風雲伝
沢田　翔
伊東岳彦
宇宙英雄物語
月刊
コミック
コンプ
毎月26日発売
予価390円
角川書店
サイレントメビウス
麻宮騎亜

漂流伝説

# クリスタニア
## Crystania

大人気連載！小説『ロードス島戦記』につぐ渾身の書き下ろし、水野良の力作、一挙200枚掲載！



レイルズと、サイア、ビーンらは神の城壁を越え、
ダナーンからクリスタニアへと向かう。
そこで出会った少女が語るクリスタニアの歴史とは……。
レイルズたちはダナーンに戻ることができるのか？

**第2回**


AUTHOR
水野良
ILLUSTRATOR
うるし原智志
MAP ILLUSTRATOR
瀧口天晴

# 第Ⅲ章
# 銀狼の娘

## 1

喉の渇きを、レイルズは覚えていた。何度、唾を飲みこんでも、癒されない激しい渇きだ。

レイルズは、腰に下げた水袋を乱暴につかむと、それを口に運んだ。革の味のしみた生ぬるい液体が、喉を通りすぎていく。それでも、まだ喉が渇いているように思えた。

水袋を腰に戻すとき、わずかに手が震えているのも分かった。

「なにを、怖気づいている」

レイルズは心のなかで吐き捨てた。そして、挑みかかるように、顔をあげていった。

神の城壁が、まるで彼を押しつぶそうとするようにそそり立っている。

レイルズはまたひとつ、唾を飲みこんだ。

レイルズは何度もこの断崖の真下に来たことがある。しかし、今は断崖の上空に漂っていた灰色の雲が晴れ、その全貌が見えているだけに、恐ろしく巨大に見えた。いったい何本の樹木をつぎたせば、崖の上まで届くのだろう。10本では、まったく及ばない。30本、いや50本は必要かもしれない。

そして、目の前には神の城壁を切り裂いて、奥へと伸びている「道」がある。神々が住むと噂される聖地クリスタニアへと続く道だ。しかし、そこが実際にどんな場所なのか、誰も知らない。サイアは、人間が住んでいると確信している。滝の上から衣服の切れ端が流れてきたからだという。しかし、それだけで、人間が住んでいると決めつけてよいものだろうか。

レイルズには、クリスタニアは未知なる世界だ。だからこそ、自分が行く価値があるとも思う。どんな世界で、どんな生き物が住んでいるかを、見極めなければならない。

それが終わって、まだ「道」が開いているものなら、ダナーンに戻ればいい。もしも、閉ざされているなら、その原因を探しだすだけのことだ。神か魔法使いか、それとも魔物か、いずれの手によるものかは知らないが、クリスタニアを閉ざす力を取り除けば、ダナーンの民は広大な土地を手に入れることができる。

かつて、これほどの偉業をなしえた冒険者がいようか。レイルズは身震いしたが、それはもはや恐れのためではなかった。

「さあ、行くぞ」

深く息を吸いこんでから、レイルズは宣言するように言った。

そして、４人の仲間たちを見回してゆく。

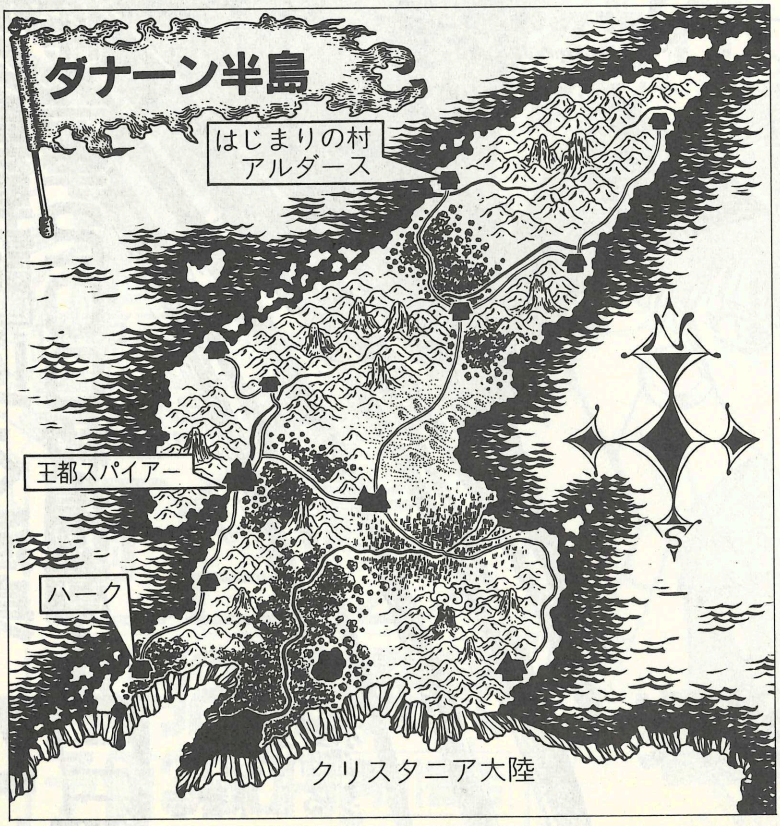
ハーフエルフのサイアはわずかに微笑んでうなずく。彼女は最初から目の前の断崖を越えることを望んでいた。冒険者の血のせいではない。彼女の望みは、クリスタニアに登って行方知れずになった兄弟子を探しだすことだ、とレイルズは気づいている。もちろんレイルズはそれをかなえてやるつもりだ。

精霊使いのビーンの顔は、あきらかに蒼ざめていた。森の獣にすら脅えるようなこの少年が、危険な冒険行に同行すると言いだしたのは考えてみれば不思議だ。足手まといにならなければと思うとともに、守ってやらなければとも思う。

サイアとビーンのふたりは、幼いときからの友達だ。しかし、残るふたりは、出会ってからまだ10日とたっていない。素性も知らない冒険者であり、死刑を宣告された大罪人でもある。

そのうちのひとり、盗賊のバッソーは右手を忙しなく動かしている。よく見ると、親指から順に指を折ってゆき、立てるときには反対に小指からはじめている。それを何度も繰り返しているのだ。指先の鍛練なのだろうか、それともただの癖なのだろうか。黙っているときも、口を開き、やけに白い歯をのぞかせている。にやけた表情ではあるが、糸のように細い双眸は、まったく笑っていない。

もうひとりのシャイロンは、白衣に金糸で刺繍された幸運神チャ・ザの紋章に、いかにもドワーフらしいごつごつした体格が、まったく不釣合だった。



彼は、じっとレイルズを見つめかえしてきた。まるで、レイルズが歩きだすのをうながしているように。

言われなくとも、とレイルズは神の城壁に向き直ると、力強く一歩を踏みだした。

「道」に入ると、周囲がいきなり暗くなった。両側を傾斜の急な断崖で塞がれ、日の光が差しこまないのだ。頭上を見上げれば、まるで天を流れる小川のように、青い空が前後に伸びていた。

思った以上に道は細く、人がふたり並んで歩くことさえできなかった。レイルズが先頭に立ち、サイア、ビーン、バッソー、シャイロンの順で続く。

「ねえ、レイルズ」

数刻ばかり道を登ったところで、ビーンが突然、声をかけてきた。

「なんだ？」

ぶっきらぼうに、レイルズは答える。

「今、道が閉じたらさ。僕たちなんて形も残さず潰れちゃうね」

ビーンはまるで他人言のような顔で、そんなことを言った。この精霊使いは、過激な発言をするときにかぎって、平然としている節がある。

「不吉なことを言うんじゃない！」

レイルズは、サイアの頭越しにビーンを怒鳴りつけた。

すると、その怒声が左右の岩壁に反響して、こだまとなって坂道を駆けあがっていった。突然の大声に驚いたように、頭上からぱらぱらと小石が転がり落ちてくる。

レイルズはあわてて口をつぐんだが、それからも、しばらくのあいだレイルズの怒りの声は反響しつづけた。

「崖崩れでも起こしたいの」

サイアが押し殺した声で、レイルズを責めた。

「悪いのは、オレじゃないだろ」

サイアに弁解してから、レイルズは憎しみをこめた目でビーンを睨みつけた。精霊使いの少年は、すばやくサイアの背中に隠れて、首をすくめた。

「言われなければ、気にもならなかったものを」

レイルズは呪いの言葉を吐きすてた。

しかし、道の両側にほぼ垂直にそそりたっている岩の壁をあらためて見てみると、たしかに息がつまりそうな圧迫感を覚える。今にも動きだしそうでさえあった。

それからは、全員が無口になり、黙々と坂道を登っていった。

しかし、いくら登っても、「道」の終わりはなかなか近づいてこない。レイルズたちが一歩進むごとに、出口が一歩後退してゆくようだった。

「オレたちは、ちゃんと前に進んでいるのかな。幻覚の魔法をかけられたりしてはいないだろうな」

不安になったレイルズは、サイアに確かめた。

「大丈夫、ちゃんと進んでいるわよ。でも、想像以上に長い坂ね」

そう答えるサイアは、すこし苦しそうに見えた。彼女はあまり体力のあるほうではない。エルフの血が流れているだけに、華奢な身体つきだし、魔術の修業と家事に追われて、外で遊ぶことも少なかったためだろう。

レイルズは彼女の荷物を取り上げ、自分の荷物と一緒にまとめて肩にかついだ。

「ありがとう、レイルズ」

サイアは素直に感謝の言葉を返してきた。

「気にするな」

レイルズは笑って答えた。

ビーンがレイルズたちの方を見ながら、にやにやとした笑いを浮かべている。

彼の後ろでは、シャイロンとバッソーのふたりが顔を寄せるように、なにやらひそひそ話をしていた。彼らは武器以外の荷物を持ってはおらず、重装備のレイルズたちに比べると、はるかに身軽だった。

それが腹立たしくもあり、また何を相談しているのか、と不審でもあった。しかし、レイルズはそんな表情はおくびにも出さず、正面を向き直った。

レイルズたちは休むことなく、坂を登った。もしも、休憩したために、道が閉じてしまったとすれば、後悔のしようもないからだ。

足は痺れて感覚がなく、心臓は早鐘のごとく鳴っていた。左右の崖のため、日陰になっているのが、なによりの救いだった。それでも、身体から噴きだしてくる汗を吸い取って、鎧下の綿入れが重く感じられるほどだった。

サイアは持参してきた魔術師の杖によりかからんばかりだったし、ビーンとバッソーも顔を上げる元気さえないようで自分の足下を見つめているばかりだ。ただひとり、シャイロンだけが、ドワーフらしい頑健さを発揮して、息も乱さず、歩調も変わっていなかった。

永遠に抜け出られないのでは、と思ったりもしたが、ふと気がつけば、いつのまにか左右の断崖が低くなり、青空が近づいていた。出口も光の点のようにしか見えなかったのが、今でははっきりと見分けがつくようになっていた。

いよいよだ、とレイルズの胸は高鳴った。

それから、さらに数刻ほど登り、日の光が自分の顔を照らしたとき、レイルズはついに我慢しきれなくなって、疲れも忘れて、坂道を駆け登りはじめた。

「待ってよ、レイルズ！」

背後で、サイアの苦しそうな声が聞こえた。

「早く来い！」

レイルズは振り返りもしなかった。

最後の距離を一気に駆けあがり、開けた場所に出た。と、横殴りの激しい風が吹きつけてきて、不意を打たれたレイルズは不覚にもよろめいてしまった。

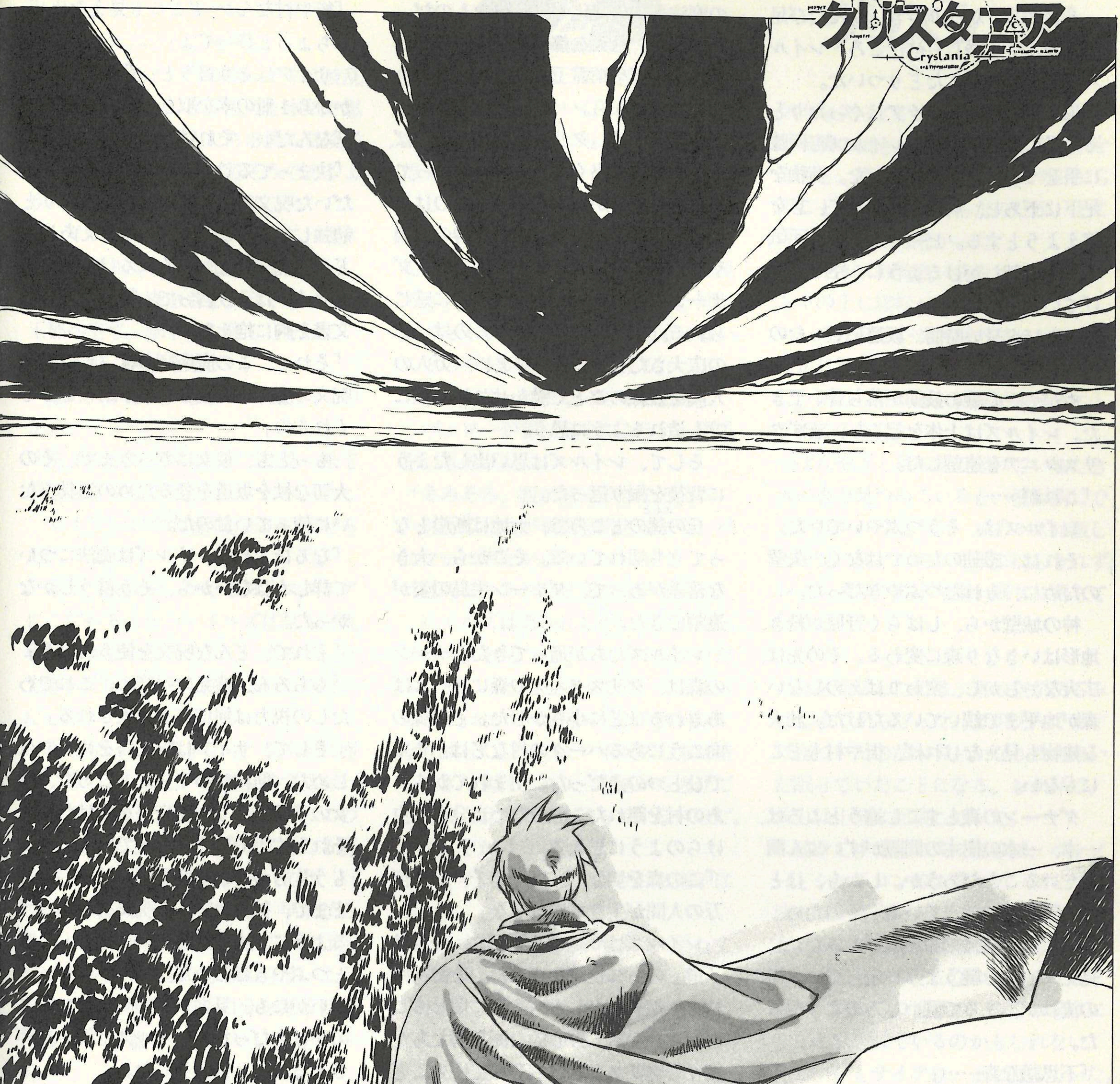
苦笑しながら、レイルズは靴の踵（かかと）で地面を蹴りつけた。周囲を見回すと、あたりは雑草がまばらに生える野原だった。遠くの方に緑が見える。円錐形に枝葉を伸ばした針葉樹が、ちょっとした林になっているようだった。

レイルズはサイアたちを振り返った。サイアは息を切らせながら、坂道を急ぎ足で登ってくる。ビーンも彼女の後を追っている。あとのふたりは、のんびりと登っている。サイアたちとの距離が、かなり離れていた。

レイルズは、もう一度、今度はゆっくりと、初めて訪れる大地を見回した。

足下の雑草が、風に吹かれて気持ちよさそうに揺れている。地面は乾いた赤土で、大小の石が転がっている。レイルズはしゃがんで、地面に手を触れ

た。冷たくも熱くもない。転がっている石も、ありふれた普通の石だった。
「どこがダナーンと違うというんだ」
レイルズは誰かにそう問いたかった。半島中を探せば、こんな場所はいくらだって見つかるように思えた。
レイルズは、不意にダナーンを見下ろしたい気分になった。ただ、崖の縁に立つのは、あまり気が進まない。風が強いし、崖が崩れないともかぎらない。
周囲を探すと、すこし離れた場所に小さな丘が見つかった。あの上に登れば、ダナーンも、クリスタニアも、十分に見渡せそうだった。
そのとき、サイアとビーンがようやく登ってきた。
「遅いじゃないか」
レイルズは陽気に言った。
「あなたが急ぎすぎるのよ」
サイアはその場にうずくまると、恨めしそうにレイルズを見上げた。
「サイアは女の子なんだから、もっと大事にしてあげなきゃ」
「うるさいな。それぐらい、分かってるさ」
レイルズは、ビーンをだまらせた。女性の扱いのことで、とやかく言われるのは心外だった。
「ここですこし休憩しよう。それから、向こうに見える丘を目指すぜ」
ビーンとサイアは、レイルズが指差す方向を見て、ゆっくりとうなずいた。
地面に腰を下ろして、しばらく待っていると、バッソーとシャイロンのふたりも道を登りきって、姿を現わした。
ふたりはレイルズたちの姿を認めると、まっすぐにやってくる。
「思ったより、きつい坂だったな」
バッソーが流れる汗を拭いながら、気安い調子でレイルズに声をかけてきた。
「年なんじゃないのか？」
レイルズは皮肉っぽく答えた。
「あいにく、オレはまだ若いんだ。まあ、おまえにゃ負けるけどな」
「ガキだって言いたいのか！」
レイルズはむっとなって立ち上がると、バッソーを睨みつけた。
「なに興奮してるのよ」
サイアがあきれ顔で言って、座ったままでレイルズの服の裾を引っ張った。
「興奮してるって、オレがかよ？」
「決まってるじゃない。自分のほうから喧嘩を売っておいて」
そして、サイアはレイルズに代わって、バッソーに謝った。
「いくら、上の世界に来たからって、そんなにはしゃがなくったってさ」
ビーンがすました顔でそんなことを言う。
「生意気を言うんじゃない！」
言うなり、レイルズはビーンの頭を平手で叩いた。
気持ちのいい音が響いて、ビーンは頭を抱えたまま呻き声をあげた。
「ひどいじゃないか！」
目に涙をためながら、ビーンが抗議する。
「ひどくなんかない」レイルズはきっぱりと言った。
「しゃべる元気があるなら、もう大丈夫だな。丘へ動くぜ」
「動く？　おいおい、オレたちも休ませてくれや」
地面に腰を下ろして、水を飲みはじめたばかりのバッソーが、あわてて声をかけてきた。
「疲れているなら、ここで待ってたらいい」
レイルズは盗賊にそう声をかけ、サイアたちを急かした。
ふたりは不満の声をあげながらも、立ち上がって荷物を肩に戻した。
「荷物ぐらいは見ていてやるぞ」
ドワーフのシャイロンが申し出たが、レイルズはむっつりと首を横に振った。荷物を持ち逃げされたら、たまらない。
「信用されてねぇみたいだな」
バッソーがシャイロンにかるく笑いかける。
「ま、無理もなかろうて」シャイロンはバッソーに応じてから、
「なにかがあったら、すぐにわしらを呼べ」と、レイルズに忠告してくれた。
「そうするよ」
そう答えて、レイルズはさっさと歩きはじめた。
「どう、上の世界に来た感想は？」
機嫌のなおったらしいサイアが、笑顔で尋ねてきた。
「ダナーンと同じだな。やっぱり、ここは神々の聖地なんかじゃなさそうだ」
「だから、そう言ったでしょ」
サイアは得意げだった。
「じゃあさ、いったい誰が住んでいるのかな？」
ビーンが疑問を口にした。
「分からないな……」
レイルズは遠くの林に目をやりながら、ひとりごとのようにつぶやいた。林の樹木も、ダナーンではよく見かけられるものだ。
それから、自分たちが向かっている丘の頂を見上げる。あそこに立てば、かなり遠くまで見渡せるはずだ。この世界の様子も、もうすこしはっきり分かるだろう。
なだらかな丘の斜面を、レイルズたちは横に並んで登った。強い風が片時もやむことなく背中から吹きつけている。
「気持ちのいい風だね」ビーンが全身に風を受けようとでもするかのように、後ろを振り返って大きく伸びをした。
「とても自然な強い精霊力を感じるよ」
「それは、なによりだな。おまえの修業も進むだろうよ」
「そうだといいね」
レイルズの皮肉に気づきもしないで、ビーンが嬉しそうに答えた。
心のなかで舌打ちして、レイルズはサイアと顔を見合せた。ハーフエルフの少女は、口許を手で隠しながら、くすくす笑ってる。
振り返ると、バッソーとシャイロンが自分たちを見つめているのが分かった。あいかわらず、なにごとか相談している。これからの身の振り方を考えているのだろうか？
あくまで道が閉じなければの話だが、レイルズたちは、まだダナーンに帰ることもできるのだ。しかし、彼らに選択の余地はない。好むと好まざるとにかかわらず、この世界で暮らしてゆかねばならないのだ。気の毒には思うが、自業自得でもある。
「道」もそうだったが、丘は思ったよりも高く、頂上へ登るまでには、かなりの時間がかかった。丘の斜面には、緑の絨毯のごとく草がはえていて、ともすれば足を滑らせてしまいそうだ。レイルズは身体を前に傾け、一歩、一歩、地面を踏みしめるように歩かねばならなかった。
シャイロンの言葉に従って、荷物を



置いてくればよかったと後悔する。
それから、かなり歩き、ふたたび足が棒のように感じられたころ、レイルズたちは丘の頂にたどりついた。
頂に着くなり、サイアはぐったりとその場に腰を下ろす。レイルズも両膝に手をついて、上体を折った。荷物を足下に下ろし、肩を上下させて、息を整えようとする。ビーンはわりと元気で、風に話しかけるように、空を見上げている。
これほど長い時間、坂道を登ったのは、レイルズもはじめてだった。
やがて、心臓の鼓動が落ち着いてきた。レイルズは上体を起こし、まずクリスタニアを遠望した。
「これが……」
レイルズは、そうつぶやいていた。
それは、感動のためではなく、失望のために、もれたつぶやきだった。
神の城壁から、しばらく野原が続き、地形はいきなり森に変わる。その先は、広大な、しかし、変わりばえのしない森が地平まで続いているだけだ。壮大な建物も見えなければ、街や村もどこにもない。
ダナーンの森とすこし違うところは、一本、一本の樹木の間隔がずいぶん開いていることだろうか。しかも、ほとんど等間隔に並んでいる。そのため、大地に格子模様の布を広げたみたいに見える。森を縫うように走っている川の流れが、まるで縫いしろのようだった。
「不思議な森……」
レイルズの隣で腰を下ろしたまま、サイアがそんなつぶやきをもらした。
「不思議だって？　どこがだよ」
「レイルズには分からないの。あの森は自然にできたんじゃないわ。誰かが植林したのよ。こんなに広い土地を、あんなに整然とした森にしてしまうなんて……」
「なるほどな」
レイルズはうなずいて、あらためて森の景色に見入った。
サイアの指摘どおり、誰かがこの森を造ったのだとすれば、途方もない労力が必要だっただろう。しかし、なぜ森なのだ、とレイルズは問いたかった。
神話に伝えられる神の楽園は、万色の光で輝いていたと伝えられる。
また、数百年前に栄えたという伝説の魔法王国の文化も、壮麗なものだったと聞く。巨大な都市を空中に浮かべたり、竜王や精霊王たちさえ支配したというのだから。
レイルズは、クリスタニアに行けば、そんな光景に出くわすものだと思っていた。ところが、実際にあったのは、整然と植林された森だった。神の楽園や魔法王国を持ちだすまでもなく、ダナーンの都に比べてさえ、地味に感じられる。わずかに圧倒されるのは、その広大さだけだ。それさえ、一万人の人間を奴隷のごとく働かせれば、誰にでも造れるように思う。
そして、レイルズは思い出したように背後を振り返った。
丘の麓（ふもと）のところで、大地は断崖となって立ち切れている。そこから、大きな落差があって、ダナーン半島の姿が遠望できた。
レイルズたちが通ってきたダナーンの森は、クリスタニアの森に比べれば、あきれるほどに小さかった。その森の向こうにあるハークの村などは、まるでひとつの点だった。生まれてから、あの村を離れたことのない自分が、虫けらのように思える。
「この森を切り開けば、何千、いや何万の人間が生きてゆけるな」
レイルズはつぶやきながら、今度は「道」の方に視線を変えた。まだ、閉じていない。もしも、永久に閉じることがないなら、野心的な開拓者たちが次々とクリスタニアへ登ってくることだろう。そして、クリスタニアはダナーン王国の領土となるのだ。その支配者の座に君臨している自分を、レイルズはふと夢想した。
それと同時に、王になるつもりか、と問いかけたビーンの言葉が思いだされた。男なら誰でも持っている夢じゃないか、とレイルズは心のなかでビーンに答える。
「ところで、サイア」
「なあに？」
間延びした声がかえってきた。サイアは、あいかわらずクリスタニアの森を見つめていた。
「この森林のいったいどこに、人が住んでいるというんだ？」
レイルズの言葉に、サイアは目が覚めたようにはっとなった。
「街や村なんか、どこにも見えないぜ」
「ちょっと待ってよ」
サイアはそう言うと、背負い袋のなかから１冊の本を取りだした。
「なんだい、それは？」
「決まってるじゃない。導師からいただいた呪文書よ。古代語はしっかりと勉強しているから、この本さえあれば、どんな呪文でもかけられるはずよ」
サイアはそう言って、祈るように呪文書を胸に抱えた。
「それと、この魔術師の杖。これが、呪文の魔力を発動させる手助けをしてくれるの」
もっとも、彼女はさっきまで、その大切な杖を坂道を登るための道具みたいに使っていたのだ。
「なるほどね」レイルズは魔法について詳しくはないから、そう言うしかなかった。
「それで、どんな呪文を使うんだ？」
「もちろん、遠見の呪文よ。これでわたしの視力は何倍にも拡大される」
そして、サイアは呪文書をめくりはじめた。何枚かめくったところで、彼女の手は止まり、呪文書を開けたまま、それを片手で肩の高さまで持ち上げた。もう片方の手には魔術師の杖を握ったままで、彼女はまるで呪文書を朗読するように、古代語のルーンをゆっくりとつぶやきはじめた。
いかにも、見習い魔術師らしい呪文のかけ方だった。レイルズは笑いを押さえるのに、苦労をした。
「我が眼に満ちよ、万能の力……」
たどたどしい呪文の詠唱だったが、どうにか魔法は成功したようだ。サイアは呪文書から目を離し、杖をかざしながら、ゆっくりと視線を巡らせていった。
広大な森をざっと見渡してから、サイアは胸にたまった息を、ゆっくりと吐きだした。呪文をかけるという行為は、ひどく気力を消耗するものなのだ。
「どうだった？」
「すごい森ね。魔法を使っても、まだ端が見えないもの」
「で、村は？」
サイアは首を横に振って、申し訳なさそうに目を伏せた。

「こんな森を探せというのかよ。なんの当てもなく」
レイルズはうんざりした。
クリスタニアに登れば、すぐに波乱万丈の冒険がはじまるものと本気で思っていた。吟遊詩人たちの語る冒険者たちの英雄譚が、すべてそうであるように。
レイルズはどっと疲れを感じ、ダナーンへ帰りたい気になってきた。
あてもなく森をさまようぐらいなら、王都へ出て、華やかな暮らしをしているほうが、何倍も楽しい。
「なあ、サイア。どうしても、行くのか」
「決まってるじゃない。ここまで来て引き返すつもり？」
サイアの口調は断固たるものだった。
なぜ、彼女が、かくもクリスタニアにこだわるのか、レイルズはだんだん理解できなくなってきた。まるで、行方知れずの恋人でも探しているみたいだった。
もしも、その通りなら、さすがに面白くない。しかし、そんなはずはない。彼女が探しているのは、10年前にこの世界に登ったままの兄弟子にあたる魔術師なのだから。10年前といえば、いくらなんでも恋をするには、早すぎる。それに、レイルズの見たところでは、今でも彼女は本当の恋を知らないようなのだ。でなければ、自分を見る目がもうすこし違っていていいはずだった。
いつか、本当の理由を聞かせてもらわなければならないな、とレイルズはひそかに思った。そして、サイアたちに合図して、丘の斜面をゆっくりと下りはじめた。
と、シャイロンとバッソーのふたりが、丘の麓までやってきているのが分かった。丘を登るつもりはないようで、彼らはじっとレイルズたちの方を見ている。
どうしても、彼らは一緒に行動するつもりらしい。
仕方ない、とレイルズは思った。もうすこし、サイアたちにつきあって、この世界を見てみることにしよう、と。

## 2

レイルズたちは、川に沿って森を進んだ。道に迷わないためでもあり、村があるのなら水源に近い場所を選ぶと思えたからだ。
しかし、夜になっても、村はおろか、変わったものはなにも見つからなかった。どれだけ歩いても、またどこを見ても、同じ光景がつづくばかり。同じ場所をぐるぐる回っているのではないかとの不安が胸をしめつける。
「まったく、嫌になってくるねぇ」
バッソーが伸びをするように、両手をつきあげた。
「そろそろ、腹が減ってきたの」
シャイロンがお腹を抱えながら、バッソーに声をかける。
「昼間に、あれだけ食べてか」
レイルズはあきれる思いで、ドワーフの神官を見つめた。シャイロンはたっぷり、3人分をひとりで食べてしまったのだ。おかげで、持ってきた食料がかなり減った。それも、レイルズたちが持ってきた食料であり、牢屋から逃げだした彼らは武器しか持っていないのだ。
「世話をかけるの」
シャイロンはまるで悪びれた様子はない。
「かけすぎだぜ」レイルズは、思わず大声を出した。
「せめて、食料ぐらいは自分で調達してくれ！」
このままでは、2、3日で食料がつきてしまう。重いのを我慢して食料を持ってきたのが、このドワーフに食べられるためだと思うと情けなくなってくる。
「でも、わたしも疲れたし、お腹もすいたわ。今日は、ここで野営しましょうよ」
サイアがそう提案をした。
「仕方ないな」
レイルズはあきらめ、野営の準備をはじめることにした。
河原で適当な大きさの石を拾ってきて、円形に並べる。そのなかに、枯葉や木の小枝を集めて、火を起こす。そのまわりに、レイルズたちはマントを敷いて腰を下ろした。
落ち着くと、全身にたまった疲れがあふれでてきた。もはや、立ち上がる気力を失っていた。
薫製の肉とパンだけの粗末な食事をとると、眠気が襲ってきた。明日からのことも相談したかったのだが、とてもそんな元気はなかった。
レイルズは背負い袋を枕にして、マントの上に寝転がった。
いろんな思いが、頭のなかを駆け巡るがはっきりした考えにはならなかった。明日になれば、状況が変わることを祈るのみだ。
ぼんやりと目の前で揺れているたき火の炎を見つめていると、催眠術にでもかけられたように、レイルズは激しい睡魔に襲われた。それに抗しきれず、レイルズはたちまち深い眠りに落ちていった。

目を覚ましたのは、東の空が明るみはじめてからだった。日が沈んですぐに寝ついたのだから、かなり長いあいだ眠っていたことになる。おかげで、体力は十分に回復していた。
起きてすぐ目に入ったのは、バッソーとシャイロンのふたりが、川で顔を洗っている姿だった。夜中に荷物を盗んでどこかに行くのではとも思っていたが、どうやらそんなつもりはなさそうだ。見知らぬ世界で、ふたりだけになるのを恐れているのかもしれない。
ビーンとサイアは、まだ眠っていた。レイルズはふたりを叩き起こすと、出発のための身支度をはじめた。
「よっ、やっと起きたか？」川から戻ってきたバッソーが声をかけてきた。洗ったばかりの顔に、いつものにやけた表情が浮かんでいる。
「まったく、見張りも立てずに寝ちまうとは、たいした度胸だよ」
「こんな森に、危険なんてあるものか」
レイルズは反論したが、実際は疲れて眠ってしまっただけだ。今日の晩からは、交替で見張りを立てなければと思う。
「本当に、なにもなかったと思ってるのかよ」
バッソーがあきれたように言った。
「どういう意味だ？」

レイルズは怪訝に思い、にやけた顔の盗賊に尋ねかえした。
「狼の遠吠えだよ。月が登ってから、ずいぶん長いあいだ聞こえてきたよ」
答えたのはバッソーではなく、ビーンだった。精霊使いの少年は、寝起きのせいかむっつりとした顔だった。
「知らなかった……」
「だろうね。レイルズはよく寝てたもの。僕もサイアも、なかなか眠れなかったんだよ」
「遠吠えだけなんだろ」
まあね、とビーンは曖昧に答えた。
「だったら気にすることはない。狼ぐらい、ダナーンにだっているじゃないか」
もっとも、ビーンに気にするなと言うほうが無理なのかもしれない。彼は母親を殺されたせいで、人一倍、森の獣には敏感なのだから。
レイルズたちは荷物をまとめて出発した。
川をどんどん遡(さかのぼ)ってゆく。川はゆるやかに蛇行して流れているものの、森の様子はまったく変わらない。あいかわらず整然と、樹木が立ち並んでいる。木々のあいだを走りまわる動物や、樹上で翼を休めている小鳥たちの姿に慰められるものの、結局、目新しいものは、何も見つからなかった。
昼を過ぎたころから、だんだんレイルズはいらいらしはじめた。日が傾きはじめたころには、もうむっつりと黙り、誰が話しかけてきても返事をしなくなった。もし、1日がそのまま暮れてしまってたら、レイルズは怒りにまかせて、引き返そうと言いだしていたに違いない。
しかし、太陽が西の地平に沈もうというとき、それは見つかった。
川に架けられた粗末な木製の橋。そして、古傷のごとく森の大地に刻まれた細い道——
あまりに突然だったので、レイルズはその場で茫然と立ちすくんでしまった。橋や道にいったい、どういう意味があるのか理解できなかったのだ。
サイアが嬉しそうな顔をして、レイルズの袖を引っ張る。
バッソーが先に出て、道の地面を調べはじめた。さすがに冒険者だけあって、手慣れた行動だった。
「ずいぶん踏みかためられているし、足跡もある。もっとも、人間のものかどうかは自信はないがよ」
「この道を行けば、きっと村があるのよ」
サイアは、弾んだ声で言った。
「かもな。だけど、歓迎してもらえるかどうかは分からないんだ。単純に、喜んでいる場合じゃないと思うぜ」
「それは、そうだけど……」
サイアは不満そうに、口をとがらせる。
レイルズは意見を求めるように、ぐるりと他の仲間たちを見回した。
「せっかく、道に出たんだ。行くしかあるまい」
シャイロンが言った。
「この世界の連中が、どんな奴なのか、確かめないとな」
バッソーだった。
「もしも、危険な連中だったらどうする？」
レイルズは、バッソーに意地悪く尋ねる。
「そんときは、ダナーンに戻って、こそこそ隠れて暮らすさ。ようは、どっちが危険が少ないかだからな」
「まったくだ」正直なバッソーの答に、レイルズは笑いながら同意した。
「よし、行ってみよう。ただし、十分に用心をしてだ」
レイルズはそう宣言すると、先頭に立って、道を進みはじめた。

しばらく歩くと、日はすっかりと暮れてしまった。
レイルズは明かりをつけようか、と思ったのだが、用心してやめておくことにした。周囲が明るくなるのは嬉しいが、自分たちの存在をわざわざ誇示することもない。それに、東の空から登ってきた満月が、森の木々に遮られながらも、柔らかい銀色の光を投げかけてくれていたので、まったく見えぬことはない。
今の時刻なら、家の窓から洩れる明かりで、村は容易に見つけられそうなものだ。しかし、村はなかなか姿を現わさなかった。小屋のひとつも、道しるべのようなものさえ見つからない。
歩き疲れて、野営をしようとレイルズが決意したちょうどそのときだった。
森の木々がざわめいたように思った。
レイルズはびくりとして、頭上を見上げた。木々の枝が揺れている。レイルズには感じられなかったが、上空で風でも吹いたのだろうか。
「なにかしら、この声？」
と、レイルズのすぐ後ろを歩いていたサイアが、びくりとして、立ち止まった。特徴のある耳に両手をあてて、不安そうに前方をうかがっている。
「どうした、サイア？」
レイルズは、振り返ってサイアに声をかけた。しかし、彼女がなにに脅えたのかは、レイルズにもすぐに分かった。
遠くから聞こえてくる音があったからだ。耳をすますと音ではなく、声であることが分かった。獣が発する低く長い咆哮(ほうこう)だった。
最初、それは風の音と聞き違えるほどだった。しかし、やがて大きく鮮明になっていった。
「狼だ……」
身を震わせながら、ビーンがつぶやいた。
「みたいだな」
レイルズはうなずく。ハークの村にいるときに、レイルズは何回もその声を聞いたことがある。狼たちは人間を恐れているので、人里近くにはめったに現れないが、空腹のときなどたまに家畜を襲うこともある。そのため、5年に一度ぐらいは狼狩りが行われる。もっとも、成果があった試しはない。狼は瞬敏で狡猾な獣だからだ。
「数も多いみたいだ」
ビーンは耳をすませながら、不安そうに身をすくめている。彼の母親を殺した獣も、狼だと噂されたから、少年が脅えるのも無理はない。
レイルズの耳にも、たしかに、複数の狼が、互いに呼びあっているように聞こえる。
「大丈夫だ。よほど、大きな群じゃなければ、奴らは人間を襲ったりしないもんだ」
ビーンを安心させようとして、レイルズはそう言ったのだ。
しかし、彼の言葉を裏切るように、狼の吠え声はどんどんと大きくなってきた。どうやら、レイルズたちの方へ、まっすぐに向かっているらしい。
レイルズは腰の剣を確かめて、目の

前に立ち塞がる闇を見つめた。暗い地面には、うっすらと白く道が伸びている。その道の向こうから、今にも狼の群が姿を現わしてきそうだった。

狩りでもしているのか、狼の咆哮には怒りが感じられた。

「冗談じゃないぜ！」バッソーが呪いの言葉を吐きながら、小剣を抜いた。

「狼なんぞに襲われて、くたばりたくはねぇや」

「当たり前だ」

レイルズも剣を抜いた。

サイアが、背負い袋をはずし、そのなかをごそごそと探しはじめた。おそらく、呪文書をだす気なのだろう。シャイロンもハルバードを構えて、レイルズの隣まで進みでてきた。

「戦いになるかな？」

レイルズがシャイロンに意見を求めた。

「分からん」

シャイロンは答える。彼は動じた様子もなく、ただ幸運神に短い祈りの言葉を唱えただけだった。

数が多くなければよいが、とレイルズは願わずにはいられなかった。数が多いと、サイアやビーンを守ってやる余裕がなくなる。

狼の咆哮はどんどんと近づいてきた。そして、その声にまじって、別の音が聞こえてきた。短く不規則に繰り返される乾いた音だった。音は正面から、聞こえてくる。

「足音……かしら」

サイアがレイルズの背後でつぶやいた。

「間違いない」

レイルズは緊張して、剣を握りなおした。

足音は、どんどん近づいてくる。狼よりも、あきらかにレイルズたちに近い。

レイルズは闇のなかに目を凝らした。

「来るぞ！」

レイルズは抑えた声で言った。

闇の向こうから、影が近づいてくるのが、見えた。その影はふたつ。

「サイア！　明かりを」

「わ、分かった」

サイアはうなずくと、杖を両手に持ちかけた。そして、口のなかで呪文の文句を数回、繰り返してから、唱えた。

「光となり輝け、万能の力よ……」

サイアの呪文はすぐに完成した。

そして、レイルズの剣の先端に、ぽうっと光球が輝きはじめ、やがて燦然と魔法の光を放ちはじめた。

「なんで、剣の先なんかに灯すんだ！」

レイルズは、サイアを振り返って、そう怒鳴った。

「だって、なにかにかけないと、明かりを運べないでしょ。ちょうど、あなたが先頭だったし、手に持っているのは、剣と楯だったから……」

サイアはうろたえながら、そう弁明した。

「言い争っている場合ではなかろう」

シャイロンが、レイルズをたしなめた。

「分かってる！」

レイルズはドワーフに答えて、正面を向き直った。

青白い魔法の明かりに照らしだされ、ふたつの生き物がその姿を浮かびあがらせた。

２本足で直立する小柄な生き物だった。ともに、なんの装飾もない小剣を手にしていた。一見したところ、人間の子供のようにも見える。しかし、こんな夜中に武器を持って出歩く子供がいるだろうか。

レイルズは本能的ともいえる危険を感じて、身を固くした。

「おまえは、誰だ！　オレたちは、戦うつもりはないぞ！」

レイルズは、そう呼びかけた。

彼らは突然、輝きはじめた魔法の明かりに目をくらませている様子で、腕で顔をかばいながら、その場で立ちすくんでいる。

レイルズは明かりのついた剣を前に突きだして、相手を観察した。

彼らは身体に比して、頭がやけに大きく、髪の毛がまったくなかった。そこかしこが破れた粗末な服を着ており、衣服の袖や裾から伸びる手足は、枯れ木のように細く、節くれていた。不気味な赤黒い肌をしている。痩せているくせに、みょうに突き出た腹が、醜悪な印象を与える。

こんな生き物が人間であるはずがない、とレイルズは思った。

しばらく待ったが、相手から答はかえってこなかった。

「言葉が通じてないんじゃないの？」

ビーンがうわずった声で言った。

「そうかもしれない。しかし、それだけじゃなさそうだ」

レイルズは目を細め、答えた。

と、ようやく目が慣れたらしい片方が、顔をあげ、レイルズを見た。その顔も醜く歪んでいた。鉤のように曲がった鼻、耳元まで裂けた口。ねじれたようにとがった耳。

そして、醜悪な人型の生き物は、鳥が発するような悲鳴をあげながら、小剣を振りかざし、レイルズに切りかかってきた。

「戦う気はないと言っただろう！」

レイルズは敵意がないことを示すように、いったん剣を引いてみせた。

しかし、相手の勢いは止まらなかった。それどころか、残った方も剣を構えて、突撃してくる。脅えているようでもあるが、彼らは邪悪な殺気に満ちていた。

レイルズは、話し合いができるような相手ではないと理解した。サイアたちを巻きこまないように、５歩ばかり前に進みでて、剣と楯を構えなおす。

まず、ひとりめが、すこし遅れて、ふたりめが切りつけてきた。

レイルズは最初の攻撃を剣で払いのけ、ふたつめは楯で受け止めた。

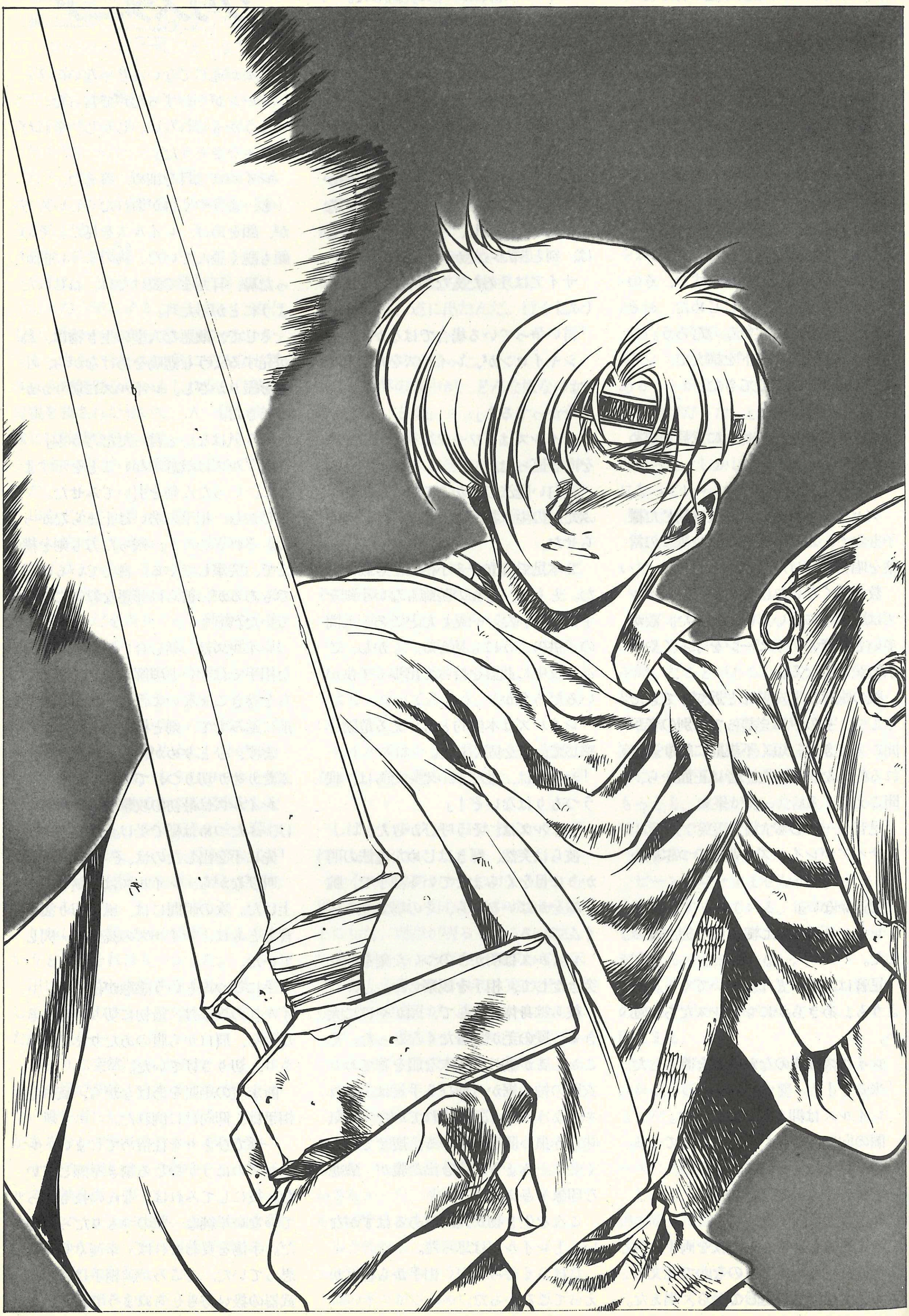
「先に手を出したのは、そっちだぜ！」

叫びながら、レイルズは、剣を振り上げた。次の瞬間には、風を切り裂く音とともに、レイルズの長剣は一閃していた。

手にごつんという感触が伝わる。レイルズの攻撃は、最初に切りつけてきた敵を、肩口から腹のあたりまでばっさりと切りさげていた。

断末魔の絶叫をあげながら、哀れな相手は、仰向けに倒れた。

一撃でひとりを仕留めてしまい、レイルズのほうがむしろ驚きを感じていた。彼にしてみれば、なんの技も使っていない単純な一撃のつもりだったのだ。手傷を負わせれば、幸運ぐらいに思っていた。ところが、相手はまるで武器の扱い方もしらぬようで、剣で攻



撃を受けようとさえしなかった。

こんなたわいのない相手が、最初に倒した敵になってしまったことに、レイルズは腹立たしさを覚えた。もっと強い敵に出会って、それを打ち倒したかったのに。

目を見開いたまま絶命し、どす黒い血を噴きだしている敵の姿が、レイルズの剣先で輝いている魔法の光球に照らしだされ、やけに鮮明に見えた。

「殺さなくてもいいんじゃないの」

サイアは、目に涙をためながら、声を震わせていた。

レイルズは、ちらりと彼女を見ただけで、なにも言い返さなかった。それから、もうひとりの敵に向かって、大声をあげて、威かしてみた。逃げだしてくれ、と願いながら。

と、その声に応じるように、狼の咆哮が聞こえてきた。ずいぶん近くで吠えたみたいだ。今にも、姿を現わしそうだった。

仲間の死にも脅えることなく、もうひとりの敵が、レイルズに再度、切りかかってきた。狙いもはずれているし、力も入っていない一撃だった。

レイルズは今度の攻撃も難なく剣で払いのけた。しかし、もし当たっていたとて、鎧が防いでくれただろう。

「オレは、逃げろと言ってるんだぜ！」

相手の右腕を狙って、レイルズは切りつけた。

彼は、それを避けようとした。しかし、避け方がまずかった。左に飛べばよいものを、なぜか右に飛んだのだ。しかも、頭を下げて。

結果、まるで殺してくれといわんばかりに、首を差し出す格好になった。

あっ、と思ったときには、もう手後れだった。レイルズの剣は、右腕ではなく、首筋をまともに捕らえていた。

かるい一撃ではあったが、無防備な首が半分まで断たれ、口から悲鳴と血の泡を吐きだしながら、相手は地面に倒れこんだ。

「こいつらは、いったい、なんなんだ？」

醜い生き物は蜘蛛のようにはいつくばり、血の海のなかで痙攣している。しかし、それもすぐに止まるだろう。

血糊を布切れできれいに拭き取ってから、レイルズは剣を鞘に戻そうとした。すると、魔法の明かりが隠れて、周囲が暗くなった。

「オレの剣はたいまつじゃないぞ」

レイルズは悪態をつきながら、もう一度、剣を抜いた。血を拭った布はその場で投げ捨てる。持っていると、悪臭で吐き気がしそうだった。

「見事なもんじゃないか？」

ぱちぱちと手を叩きながら、バッソーがレイルズのそばにやってきた。

「皮肉かよ。殺すつもりはなかったんだぜ」

「よく言うぜ、どっちも即死じゃねぇか」

「手加減できない性格なんだ」

言い訳しても仕方ないので、レイルズはそう答えることにした。

「ところで、狼たちが近づいてきてるようだぜ。そっちも、この調子でうまく片付けてくれよ」

バッソーがささやくように言った。

「分かってる」

レイルズは緊張しながら、明かりのついた剣を構え、道の先に視線を向けた。

残る3人も、レイルズのところまでやってきた。

ビーンとサイアは恐る恐る死体を覗きこんでいる。シャイロンはさすがに神官らしく、ふたつの死体に向かって、短い祈りの言葉を捧げている。

まるで罪を犯したみたいじゃないか、とレイルズは気分を害した。

「そんな……まさか！」

と、死体を覗きみていたサイアが、脅えたような声をあげた。

レイルズは何事かと振り返り、口に手を押し当てているハーフエルフの少女を見つめた。

その無言の問いに答えるように、サイアは震える手で死体を指差した。

「ゴブリンだわ……」

「ゴブリンだって？」

レイルズは驚きの声をあげた。その名前なら、聞いたことはあった。

ゴブリンは、邪悪な妖魔の一族である。

フォーセリアと呼ばれるこの世界の創世神話によれば、造物主たる神々は、世界を創造したのち、善なる光の神々と邪悪なる闇の神々に分かれ、互いを滅ぼさんと争ったという。これが、神々の大戦である。この大戦のおり、光と闇の神々はさまざまな種族を戦士として召集したという。そのなかには、竜や巨人などの古代種族もいたし、精霊や妖精たちもいた。

たとえば、エルフやドワーフは、妖精界から召喚され、光の神々の陣営に加わった。一方、暗黒神たちも妖精界の住人たちを召喚した。その代表ともいうべきがダークエルフであり、サイアが口にしたゴブリンという生き物なのだ。

闇の神々の陣営に加わった邪悪な妖精たちを、人々は妖魔と呼んで忌み嫌っている。ダナーンの民が故郷の島に住んでいたころには、妖魔の軍勢と幾度となく戦ったらしい。最後には、偉大な勇者たちの手により、妖魔どもは一掃された。これがおよそ、300年前の話だ。しかも、故郷の島を追われ、漂流ののちに発見された新天地ダナーンには、妖魔たちは1匹も棲んでいなかったのだ。

それゆえ、レイルズたちにとっては、妖魔の存在はなかば伝説のものとなっていた。

おそらく、サイアは書物かなにかで妖魔に関する記述を読んでいたのだろう。だから、レイルズが殺したこの醜い人型の生き物がゴブリンだと気づいたのだ。

「クリスタニアに住んでいるのは、妖魔なのか。オレたちはこんな奴らに閉じこめられ、見下ろされていたのか」

沸きたつ怒りを押さえきれずに、レイルズは剣を握る拳に力を入れた。

「まだ、分からないわよ。最初に出会ったのが、たまたま妖魔だったのかもしれないし……」

「たまたま、ね」レイルズは、肩をすくめて、哀れむような目でサイアを見た。

「妖魔の次に出会うのは、狼かもしれないんだぜ。ずいぶん、楽しい世界じゃないか」

楽しいといったのは皮肉だけではなく、本心もあった。ようやく冒険と呼べるような展開になってきたとの興奮を覚えていたからだ。

レイルズは妖魔たちがやってきた方向を見すえ、じっと待った。狼たちが姿を現わすのを。

そして、それにはたいした時間も必要としなかったのである。

## 3

最初に見えたのは、闇のなかで緑色に輝く双眸であった。

「来たな……」

レイルズは小さくつぶやいた。

やがて、魔法の明かりのなかに、1匹の狼が姿を現わした。ついで、もう1匹、さらに1匹。ダナーンに棲んでいる狼と、まったく同じ種類だ。茶色がかった灰色の体毛に包まれている。長い舌と鋭い牙を覗かせながら、彼らは慎重にレイルズたちに近づいてくる。

そして、3匹の狼たちはレイルズたちから、10歩ばかりのところで立ち止まった。

と、そのうしろから新たな影が姿を現わした。

「人間じゃないの！」

サイアが息を飲んだ。

「ああ、ようやくお出ましになったな」

レイルズは姿を現わした者たちを、注意深く、観察した。

彼らの数は6人、いずれも男だった。ダナーンの民よりも、幾分、肌が白いように思えた。背は高く、すらりとしている。長い髪の毛を奇妙な模様の布でまとめ、首のところには獣の牙を紐で通した装飾品をつけている。彼らのうちのひとりは、片耳にも牙の飾り物をつけていた。

6人全員が槍で武装し、粗末な毛皮を鎧代わりに身にまとっている。

レイルズも、予想外の出来事に戸惑いを隠せなかった。まさか、狼と一緒に人間が姿を現わすとは思ってもいなかったのだ。

狼たちは自分たちの後ろに人間が姿を現わしたことを気にもしない。そして、レイルズたちに向かって、低いうなり声をあげて、威嚇してくる。

「あいつら、狼を飼い慣らしているのか」

レイルズは舌打ちしながら、つぶやいた。

「オレたちは、戦う気はないぜ」

レイルズは、6人の男たちに向かって呼びかけた。敵意のないことを示すために、両手を広げて、作り笑いを浮かべる。そして、上目づかいに、相手の反応をうかがった。

しばらく待ったが、男たちは互いに顔を見合せながら、レイルズたちには理解できない言葉で一言、二言、やりとりをかわしただけだった。槍の先をレイルズたちに向けたままで、あきらかに警戒している感じだ。

「やっぱり、言葉が通じない。サイアの魔法でなんとかならないのか？」

サイアは申し訳なさそうにうなだれた。

「ごめんなさい。言葉が通じるようになる呪文はあるんだけど、まだ使える自信がないの」

「今度、練習しておいてくれ」

レイルズは、苦笑を浮かべながら、サイアの肩をひとつ叩いた。

「精霊の言葉が通じるかな？」

そして、ビーンは流れるような響きの言葉で、話しかけた。しかし、男たちはなんの反応も示さなかった。

「ドワーフ語ではどうかの」

「エルフ語なら、使えるけど……」

シャイロンとサイアが同時に申し出たが、レイルズはむっつりと首を横に振った。

「やめといたほうがいいだろう。かえって、相手が警戒しそうだ」

実際、お互いの緊張が高まってきているのを、レイルズは感じていた。あたりの空気がぴんと張りつめたみたいで、ちょっとしたきっかけでも切れてしまいそうだった。

「そっちも、なんとか言ったらどうだ」

このままではレイルズ自身が我慢できなくなりそうだ。

と、そのとき、ひとりが突然、叫び声をあげた。レイルズたちの足下に転がっている妖魔の死体を指差している。その叫びを合図に、彼らは互いに顔を見合せながら、早口で何事かを話しはじめた。

「いったい、なにを話しあっているんだ」

レイルズは怪訝(けげん)に思った。

「もしかして、あの人たち、ゴブリンの仲間なのかしら」

口に出すのもはばかれるように、サイアは恐る恐る言った。

「もし、そうなら戦いは避けられないな」

狼が3匹と武装した人間が6人、いかにも苦しい戦いだ。しかも、仲間たちが、どこまで頼りになるかしれたものではない。サイアとビーンのふたりは魔法を使えるが、実際に戦いの経験はない。人を傷つけることも、躊躇(ちゅうちょ)するだろう。一方、ふたりの冒険者は、どうも非協力的である。

「勝てるのか」

レイルズは、自問するようにつぶやいた。

そのとき、男たちの後ろのほうで、また別の声が響いた。

女性の声だった。透明感のある美しい声。よく調弦された竪琴をかきならせば、こんな音が出るかもしれない、とレイルズは思った。

その声に惹きつけられ、レイルズは声の方へ視線を向けた。

男たちに遮られ、魔法の光は届かない。その漆黒のカーテンの向こうから、まず姿を現わしたのは、1匹の狼だった。恐ろしく大きい。最初に姿を現わした3匹の倍はあろうかと思われた。

「きれいな狼……」

サイアが、喉をつまらせたような声で言った。

「ああ」

レイルズはうなずく。

たしかに、その狼は美しかった。輝くような銀色の毛皮は、まるで月の光で染められたようだった。銀狼は、神々しい雰囲気を漂わせながら、悠然と歩いてくる。

そして、銀色の狼の後ろから、もうひとつの影が姿を現わした。今度は人間だった。6人の男たちがうやうやしく頭を下げるなか、その人影は銀色の狼に先導させるように、レイルズの剣の先にともる魔法の光のなかに入ってきた。

今度、喉をつまらせたのは、レイルズの方だった。

まだ若い娘だった。腰にからみつくほどに長い髪が、銀狼の毛皮と同じ色の輝きを放っていた。まるで、満月が大地に降りてきたかと見まがうほどだ。碧く澄んだ瞳が、まっすぐにレイルズ

を捕らえている。うっすらとした微笑が、その口許に漂っていた。
　銀色の髪の娘は、男たちと短い会話をかわした。おそらく、彼女は高貴な地位にあるのだろう。男たちの態度は、あきらかにへりくだったものだった。
　相談が終わると、娘は銀狼だけを伴って、男たちより前に進みでてきた。
「わたしの言葉が分かりますか？」
　そして、娘はゆっくりと話しかけてきた。違和感のある発音だったが、間違いなくダナーンの民が使う言葉だった。
「話せるのか、オレたちの言葉を……」
　レイルズは驚いて、娘を見つめた。
「ええ……」
　レイルズの胸のなかに安堵感が広がった。話が通じないことが、これほどもどかしいとは、思いもしなかったからだ。
「尋ねたいことがある」
　レイルズは銀色の髪の娘に言った。
「こちらにも、尋ねたいことがあります」
　娘の声や態度は毅然たるものだった。そんな彼女に、レイルズは好感さえ覚えた。
「分かった。まず、そちらから質問してくれ」
　レイルズも負けじと胸を張りながら、娘に呼びかけた。
「ねえ、もっと丁寧に話したほうがよくない」
　レイルズがいつもと変わらない口調だったのが気になったのだろう。ビーンが不安そうな顔で彼に忠告してきた。
「あいにく、礼儀作法は習ってないんだ」
　レイルズは小声で言って、ビーンをひっこめさせた。彼とて無礼なのは承知していた。しかし、あまり下手に出れば、かえって侮られ、襲われるかもしれないと思ったのだ。
「それでは、わたしから尋ねましょう。足下に倒れている妖魔を殺したのは、あなたたちですか？」
「そうだ」
　レイルズはちょっと迷ったが、正直に答えることにした。嘘をついても、彼女の碧い瞳に見透かされそうな気がしたからだ。それに、この娘が妖魔の仲間であるとは、レイルズにはとても信じられない。むしろ、彼らはこの妖魔たちを追いかけてきたと考えたほうが自然だ。
「こいつらが、襲ってきた。だから、殺した」
「殺した理由を、尋ねているわけではありません。あなたたちが、その妖魔を殺したのかどうかを知りたかっただけです。さあ、次は、あなたたちの質問に答えましょう」
「尋ねたいことは、いっぱいある」
　レイルズは何から切りだすべきか、しばし考えた。そして、問題の核心から尋ねることに決めた。
「あんたたちは、何者なんだ。それから、この世界はいったいどうなっている？」
「どういう意味ですか？」
　銀色の髪の娘は驚いたような顔をして、そう尋ねかえした。
「そのままの意味さ。オレたちは、昨日、この世界にやってきたんだ。だから、この世界について何も知らない。あんたたちが何者で、どんな暮らしをしているのか。オレはすべてを知りたいんだ。この世界のことを。あんたたちのことを」
　娘は目を伏せて、じっと動かなくなった。レイルズの問いにどう答えればいいか、考えている様子だった。
　レイルズは娘が何かを言いだすのを、ひたすらに待った。
「いったい、どこからやってきたのですか？」
　娘はそう問いかけてきた。
「ここから北に行けば、断崖がある。オレたちは神の城壁と呼んでいるのだけどな。その崖の下の世界からやってきたんだ」
「北にある半島？」
「ああ、オレたちはダナーンと呼んでいる」
「ダナーン……。では、あなたがたは白鳥の民なの？」
「白鳥？　なんだ、それは」
　娘がなぜそんなことを言ったのか、レイルズには理解できなかった。ダナーン半島には、たしかに白鳥は多いが、住民とはなんの関係もない。
「知らないのなら、いいのです」
　そう言ったとき、銀色の髪の娘は寂しげな表情をした。
「わたしたちのこと、この世界のこと……。あなたの質問に答えるのは、簡単ではありません。そして、わたしたちには、そのための時間を割くことができないのです」
　銀色の髪の娘は、申し訳なさそうにわずかに頭を下げた。
「なぜだ？」
　レイルズが問い返しても、彼女は首を横に振るだけだった。
「わたしたちは、今、とても危険な状態にあるからです。そして、この世界に留まっていれば、その危険はあなたたちにも、ふりかかるでしょう」
「オレは曖昧に答えられるのが嫌いなんだ。簡単にでもいい。訳を話してくれ」
「わたしたちは、戦っているのです。あなたがたが倒した妖魔や、その仲間たちと……」
「戦っている？　この妖魔やその仲間と？」
　にわかには信じられない話だった。
　ダナーンの人々は、このクリスタニアを神々の国と信じている。ところが、現実には人間と妖魔たちとが戦っているという。この事実を聞けば、彼らはいったいどんな気持ちになるだろう。
「戦いなんてどこにでもあるもんだな」
　レイルズはつぶやいた。だから、自分のような戦士を志す若者が減らないのだ。
「哀しい現実だの」
　レイルズのつぶやきを聞いて、シャイロンが声をかけてきた。幸運神の教義によれば、戦は万人に不幸をまきちらすだけの災厄なのだ。
「理由が分かったのなら、早く、自分たちの世界に戻ってください」
「オレは戦士だ。戦が起こっているからといって、逃げだすわけにはいかない」
　レイルズはきっぱりと答えた。
「勇敢なことだねぇ」
　バッソーが短く口笛を鳴らしてから、

軽口を叩いた。
「黙っててくれ！」
レイルズは振り返って、にやけた顔の盗賊を怒鳴りつけた。
「オレは、もっとくわしい話を聞きたい。それに、いろいろと理由があってオレたちはダナーンには帰れないんだ。それに、断崖に刻まれた道が、もう閉じているかもしれない」
「断崖に刻まれた道？」
銀色の髪の娘は、険しい表情で、レイルズを見た。そして、彼女らの言葉で、何事かつぶやいた。
「……その道は永遠に閉ざされないかもしれない」
「道が閉ざされない。なぜ、あんたにそれが分かる？」
「戦のためです。戦のために、この世界は、どんどん混沌におかされている。もはや、修復ができないぐらいに。断崖に開かれた道もそのひとつ」
「混沌？」
レイルズは助けを求めるようにサイアの顔をうかがった。
「この世界が乱れたために、道が開いたってことかしら」
そんなところだろう、とレイルズも思った。やはり、最初から彼女に事情を聞かねばと思った。
それにしても、道が閉じないかもしれないという話は、レイルズにとって朗報だった。これで、いつでもダナーンに戻ることができる。そう思うと、やはり心強い。
だが、同時に別の不安をレイルズは覚えた。ダナーンの民がクリスタニアに行けるようになるというのは、逆に考えれば、クリスタニアの民もダナーンにやってこれるということなのだ。
「道が閉じないのだったら、なおのこともっとくわしい事情を知りたいな。この世界の戦が、いつオレたちの国に飛び火してくるか分かったもんじゃない。オレたちだって、戦う準備をしなければならない」
「いったい誰と戦うつもりですか？」
娘は、じっとレイルズを見つめた。
碧色の瞳を向けられると、レイルズはなぜか息苦しさを覚えた。彼女は、神々しいまでの威厳に満ちている。高貴な育ちゆえ、身についたものなのだろう。
「話を聞かないことには、なんとも言えない。だが、妖魔たちは邪悪な奴らだと聞いている。事実、オレたちの先祖は妖魔たちと何百年にも渡って戦ってきた。それに、オレの父親はダナーンの貴族だ。オレが理由を話せばきっと力を貸してくれる。偉大なる至高神ファリスの名にかけて誓っていい」
「ファリス？　あなたたちの神様ね」
娘はさらに何かを言いかけたのだが、思いなおしたようで、いったん口を閉じた。
「……いいでしょう。そこまで、決意がかたいのなら、もはや止めません。わたしたちの村まで来てください。すべては、そこで話しましょう。しかし、長い話になりますよ。とても、長い話に……」
「かまわないさ。オレたちなら、時間はいっぱいある」
緊張が解けて、レイルズの顔にようやく笑みが浮かんだ。
銀色の髪の娘は、6人の男たちを振り返ると、レイルズたちの知らない言葉で話をはじめた。その言葉に、6人の男たちがあからさまに驚いた表情を浮かべ、口々にしゃべりはじめた。
しかし、銀髪の娘は毅然とした態度で、首を横に振ると、一言、何かを言った。
6人の男たちは、それ以上の反論はしなかった。それから、レイルズたちに向かって、槍を一振りして、ついてこいというような身振りをした。
レイルズはうなずいて、その指示に従おうとした。
「大丈夫かな。村に着いたらいきなり襲われるなんてことはない？」
ビーンが不安そうに尋ねてきた。
「怖いんなら、ダナーンに帰るんだな。彼らがオレたちを襲うとは思えないが、戦に巻きこまれるかもしれないぜ」
すでに、銀色の髪の娘たちは、来た道を戻りはじめている。
レイルズは、あわてて彼女らを追いかけはじめた。
ようやく動きはじめた運命に、レイルズの胸は高鳴っていた。この世界に戦いがあるということは、むしろ歓迎すべきだと思えた。戦がある以上は、戦士である彼の活躍の場はいくらでもあるのだから。
自分が間違いなく英雄への階段を登りつつあることを、レイルズは信じて疑わなかった。

## 4

銀色の髪の娘は、マリスと名乗った。
彼女は村に着くと、村中でいちばん大きな建物へとレイルズたちを案内した。そこは、神殿のごとき雰囲気の漂う館だった。
村といっても、50戸ほどしかない小さなものだった。わざわざ森の樹木を避けるように、丸太を組んだだけの粗末な家が建てられている。村のなかでは、何匹もの狼が放し飼いにされている。すべて、普通の狼で、銀色の毛皮の狼は、マリスがいつも連れている1匹だけだった。森や獣と共存する彼らの暮らしに、レイルズは強い興味を覚えたものだ。
戦をしているとのマリスの言葉を裏付けるように、槍で武装した男たちが、何人も村を巡回していた。
レイルズたちが通された館のなかは、大きな広間になっていた。何本もの柱で天井を支えている。この館には、部屋はこの広間ひとつだけのようだ。左手の壁には、槍やら刀剣といった武器が立てかけられてあり、瞳の形をした木製の楯なども並べられている。正面のいちばん奥に、巨大な狼の木像が据えられていた。その彫像の前には、大型のランプがふたつ据えられていて、獣の脂が燃える鼻をつく臭いが部屋のなかに充満していた。
彼らは狼を信仰の対象にしてるのだろうか、とレイルズは疑問に思った。
レイルズたちの前には、マリスの他に、村の長老らしい人物と、戦士ふうの屈強の男がいる。それから、さっきの銀色の狼だ。銀狼は床に伏せ、眠っているように目を閉じている。しかし、なにか物音がするたびに、その両耳がぴくりと動いていた。なにかが起これば、すぐにでも起きだして行動することだろう。
マリスは、他の者たちが部屋のなかに来るなり、レイルズには分からない言葉で、いろいろと相談をはじめた。彼らの表情から読みとるかぎり、深刻な話し合いなのは間違いなかった。



老人と戦士のふたりは首をうなだれたり、ため息をついたりしている。彼らにくらべ、マリスの態度は立派の一言につきた。彼女は威厳ある態度を片時も崩すことなく、ときおり、ふたりの男を励ますように、笑顔を浮かべたりもしている。

そのあいだ、レイルズたちは丸太を横に切っただけの粗末なストゥールに腰を下ろし、マリスたちの話し合いが終わるのをじっと待っているしかなかった。

「なにを話してるのかな」

ビーンがこっそりとレイルズに耳打ちした。

「さあな。だが、あんまり詮索したくはないな」

「そうだね」と、ビーンは相槌を打った。

「僕らをどう料理しようかと相談しているのでなければいいけど……」

「食人の習慣があるってか？　やめてくれよ」

バッソーが身を震わせながら、つぶやいた。

そのとき、彼女らの相談が終わったらしく、マリスがレイルズたちの所にやってきた。

「お待たせいたしました」

「そっちの相談は終わったのかい？」

レイルズは尋ねた。

「はい、終わりました」

そう答えたマリスの表情は、幾分、つらそうに見えた。

話し合いがうまくいかなかったのかな、とレイルズは思った。マリスたちの置かれている状況は、かなり深刻な様子だった？

「さて、何からお話ししましょうか？」

マリスは、じっとレイルズの瞳を見つめてくる。ランプの光を背負っているので、銀色の髪が今は、金色に輝いて見えた。

「なんでもいい。とにかく、オレはすべてが知りたいんだ」

「分かりました」

そして、彼女は語りはじめた。クリスタニアの秘密を——

クリスタニアの誕生は、はるか数千年前、神々の時代の終焉のときに遡るという。

造物主である神々が、光と闇、ふたつの陣営に分かれて争ったという神々の大戦のときである。

光の神々の長となったのは、至高神ファリス。そして、闇の神々の長は暗黒神ファラリスであった。光と闇の神々は、互いを滅ぼさんとして、持てる魔力のすべてを使い、また強力な古代種族たちを戦いに召集した。

なかでも、最強の種族は、竜王(ドラゴンロード)と呼ばれた幻獣であった。彼らが口から吐く炎は、すべてのものを、不滅の魂を持つ神々さえも焼きつくしたという。竜王たちの炎によって、光の神々も闇の神々も、ひとりまたひとりと消滅し、魂だけの存在となった。肉体を失った神々はフォーセリア世界に介入する術を失い、わずかに司祭たちの使う神聖魔法の力の源となった。

レイルズたちの世界で伝えられている神話は、ここで終わる。その後、数千年もの暗黒時代があり、やがて魔術師たちの王国が興り、魔法が支配する時代が訪れるからだ。この時代を魔法の時代という。

その魔法王国もおよそ800年ほど前に滅亡し、今は新王国が支配する剣の時代となっている。

しかし、クリスタニアの創世神話は、神々の大戦をもって終焉とはしない、この大戦をもって神話の始まりとするのだ。

「……神々の大戦のとき、すべての神々が滅んだわけではないのです。姿を変えて生き残った神々もわずかながらにいたのです」

そして、マリスは広間の奥に置かれている狼の木像を指差した。

「あそこにあるのは、わたしたちの部族を守護してくださる神獣王フェネスの神像です」

「あれが、神だって？」

レイルズは驚いて、椅子から腰を浮かした。どう見ても、狼の彫像にしか見えない。レイルズたちの神話によれば、神はすべて巨大な人間の姿をしていたと伝えられている。

「神々の大戦のおり、神々は光と闇の陣営にのみ分かれていたのではありません。いずれの側にも属すことなく、世界創造を完成させるべしと主張する中立神たちがいたのです。しかし、暗黒神は自らの陣営に属さぬ神々を、すべて抹殺しようと何十匹もの竜王を放ったのです。

中立神たちは、暗黒神の放った竜王に追われ、この辺境の大陸まで逃げてきました。その途中、何人もの神々が竜王に焼かれて、肉体を失ったともされています。しかも、どこまで逃げようとも、竜王たちを振りきることは不可能のように思えました。偉大なる神々でさえ。

しかし、神々は竜王たちから逃れる唯一の術を、ついに見出したのです。それは、神の肉体を捨て、獣の身体に永遠の魂を封じることでした。ある神は、獅子の身体に魂を封じました。また、別の神は大蛇の身体を新たな魂の器に選びました。虎の身体に、魂を封じた神もいます。そして、われらの守護神フェネスは、狼の身体に魂を封じたのです」

「神の肉体を捨てて、獣の身体に乗り移ったと」

シャイロンが信じられないというように首を振った。彼が仕える幸運神の伝承にも、そんな神話は伝わっていないのだろう。

「かくして、神獣となった神々は、このクリスタニアを外界から閉ざします。外界から混沌が侵入しないように、そして、この大陸だけでも完成された世界にするために」

「完成された世界に？」

「そう、完成された世界です」マリスは静かにうなずいて、そして先を続けた。

「世界が完成される前に、神々の大戦が起こってしまったのは、とても不幸な出来事です。その結果、あなたがたの世界は未完のまま、非力な人間の手に委ねられたと聞いています。しかし、このクリスタニアは、神獣となった神々の力により、完成された世界となりました。周期という名の偉大なる力により、世界律の揺らぎは極小に押さえられ、わたしたち人間も永遠の生命を得ることができたのです」

「永遠の生命を……」

マリスの話は、あまりにも途方もないものだった。いきなり信じろ、というほうが無理だった。しかし、目の前

にいる銀色の髪の娘は真顔であり、とても嘘をついているようには見えなかった。だいいち、レイルズたちに嘘をついて、いったいどんな利益があるというのだろう。

「つまり、あんたは何千年も前から生きているというのか？」

マリスの姿はどう見ても、十代にしか見えないのだ。自分と同じか、もしかしたら、ふたつ、みっつは若いだろうと、レイルズは想像していた。

「あなたが想像する不老不死とは違います。わたしは、16年前に生まれましたし、ふつうに老いて死にますから。古代のエルフたちのような永遠不変の生命とは違うのです。わたしたちの世界は、一定の年月を単位として、同じ歴史が繰り返されてきました。その繰り返される歴史こそ周期。そして、わたしたちはその周期ごとに、この世界に再誕し、同じ人生を送ることができるのです。当然、わたしも周期が繰り返されるたびに再誕しています」

「とんでもねぇ話だな」バッソーが狂人でも見るような目つきで、マリスをじろりと眺めた。

「あんたたちが、そう信じているだけじゃないのかい？」

「夢物語のように聞こえますか？」

「信じがたい話ではある」レイルズは腕を組みながら、正直に言った。

「獣の姿をした神、繰り返される歴史。オレたちには、まったく信じられないものだ。オレたちが信仰している神々は肉体を失い、その姿を見ることはできない。歴史は繰り返されることなく、果てしなく流れつづけるだけだ」

「分かります」マリスは静かに微笑んで、瞑想(めいそう)するように目を閉じた。

「わたしたちにとっても、そうでした。このクリスタニアの外に、人間が生きているとは、思いもしませんでした。およそ300年前に、外の世界から侵略者がやってくる前までは……」

その侵略者たちは、何十隻もの船団を組んで、このクリスタニアに上陸したという。彼らはクリスタニアの北西部につきでた半島に上陸し、この半島をベルディアと名づけた。その名は彼ら漂流の民の伝説の王の名に由来しているという。クリスタニアの民は、ベルディアの漂流民たちを暗黒の民と名づけたという。暗黒神を信仰し、邪悪な妖魔たちも、加わっていたから。

そして、マリスは最後に、自らのことを神獣の民と呼んでいる、と教えてくれた。

「もともと、この大陸は、全土を外界から隔絶されていたのです。結界の神獣王、虹色の大蛇ルーミスが創った不可侵の断崖によって。ベルディアの地も、あなたがたの国も、すべてクリスタニア大陸に属していたのです。そして、死すべき定めの人間には、この結界を破ることはできないはずでした」

神の城壁を創造したのが、大蛇の姿をした神だという説明は、レイルズにもすぐ納得できた。あの断崖の岩肌が、蛇の鱗(うろこ)に似ていることは、ダナーンの民の誰もが認めるところだったから。

「しかし、オレたちは断崖を登ってきたわけだぜ。いや、オレたちだけじゃない。10年前にも、6人の若者がこの世界を訪れたはずだ。それに、あんたが言った暗黒の民だって、この大陸に上陸したわけだろう」

「そのとおりです」マリスは哀しそうにうなずいた。

「この周期のあいだに、ルーミスの結界は幾度か破られています。いちばん最初は、湖面の大白鳥フーズィーが周期の支配を逃れ、この大陸から離反したことです。その理由は周期の揺らぎによって、フーズィーの民に大きな災厄がふりかかることが運命づけられたからだとされています。慈愛に満ちたフーズィーには、それが耐えられなかったのでしょう。フーズィーが支配していた北端の半島は、海の高さにまで失墜してゆきます。こうして、生まれたのがあなたがたが住んでいる半島、失われた大地ダナーンなのです」

「それで、最初に出会ったとき、オレたちのことを白鳥の民かと尋ねたのか？」

はい、とマリスは静かに答えた。

「だが、オレたちの先祖が上陸したとき、ダナーン半島には誰も住んではいなかったらしいぜ。かつて人が住んでいた形跡は残っていたらしいがな」

「そうですか……。周期の加護を離れては、大白鳥の民も生き延びることはできなかったのですね」

マリスは胸の前で手を組んで、冥福を祈るようにしばし目を閉じた。

「そうでもないぜ。ダナーン建国の伝説によれば、建国の女王メネアⅠ世は、大白鳥に導かれてダナーンにたどりついたとある。だから、考えようによっては、オレたちは大白鳥の民といえなくもない」

「フーズィーに、会ったことがあるのですか？」

「それはない。もしかしたら、会ってるのかもしれないが、大白鳥が神だなんて思ったことないしな。しかし、離反する神獣もいるなんて、周期とかいう力も完全じゃないわけだ」

レイルズは、素直な感想を思わず口にしてしまった。さすがに、失礼だったか、とマリスの表情をうかがってみる。

しかし、マリスは素直にうなずいただけだった。

「ええ、周期の支配も完全ではありません。本来の肉体を失ったために、神獣たちは神であったときほどの奇跡を起こしえません。そのため、ときには混沌の侵入を許し、世界律が歪むこともあります。それが災厄となって、この大陸にふりかかることもあるのです」

だから、フーズィーとかいう神獣がクリスタニアから離反したのだ。定まった運命ではなく、未知の可能性に部族の未来をかけたのだろう。しかし、その結果は自らの民を死滅させてしまったわけだ。神獣フーズィーの哀しみはいかばかりであったろう。

「フーズィーの離反ののち、ルーミスはあらたな結界を失われた大地と大陸とのあいだに創造しました。それゆえ、わたしたちの世界とあなたがたの世界は、交わることがなかったのです」

「そのとおりだ。自力で神の城壁を越えることは、オレたちにはできなかった」

レイルズは悔しそうに、右手の拳を左手の手の平に叩きつけた。ぱんという音が響いて、ふたたび眠りに落ちていた銀狼が目を覚まし、疎(うと)ましそうに顔をあげた。

「神獣王ルーミスの創造した結界なの

ですから、当然です」
　マリスは小さく微笑みながら、銀狼の首筋を優しくなでた。銀狼は、気持ちよさそうに、床に顎をつける。
「ルーミスの結界を破ることができるのは、やはり神獣だけです。支配の神獣王、密林の猛虎バルバスが裏切ったときも、結界は大きく破られています」
　バルバスという名を口にしたとき、マリスの瞳には憎しみの炎が宿っていた。
「神獣王バルバスは漂流してきた暗黒の民に、ベルディアの土地を売り渡したのです。彼らの邪悪な力をもって、このクリスタニアを自らの手で支配するために。そして、神であったころの力を取り戻すために。そして、ベルディアの地も海の高さへ失墜し、暗黒の民はクリスタニアに上陸したのです」
「ちょっと待ってくれ！」さらに、話をつづけようとするマリスを、レイルズはあわてて遮った。
「バルバスっていうのは、神獣王なんだろ。なぜ、王なのに裏切らなければならない。王ならば従属する者たちに命令すればすむことじゃないか」
「わたしたちの世界を支配している神獣王は、五神いるのです。バルバスは支配を司り、われらがフェネスは、神獣王の長としてこの世界の周期を司っています。他にも、結界の神獣王ルーミス、戦の神獣王ブルーザ、礎（いしずえ）の神獣王ウルスの三神がいます。そして、クリスタニアにはもっと多くの神獣がいて、クリスタニアの森羅万象を分担し、司っているのです」
「それは、現在（いま）でもか？」
「ええ、クリスタニア創世いらい、ずっと……」
「だったら、あんたたちの戦には神獣たちも加わっているわけだ。それぞれが守護する部族のためにな」
　さぞかし壮絶な光景だろうとレイルズは想像した。考えるだけで、胸が高鳴ってくる。神話の戦いが、現実のものとして行われているのだから。一度、見てみたいものだ、と子供じみた衝動をレイルズは覚えた。
「いえ、それは……」
　レイルズの何気ない言葉に、マリスは激しく動揺していた。まずいことを言ったのかな、とレイルズは思った。
「神獣たちは、戦いには参加しません。もし、神獣たちが戦えば、神々の大戦と同じ破局が訪れるかもしれないから……」
　マリスはそう説明したが、どこかしら気持ちが揺らいでいるのが察せられた。
　彼女も神獣が介入しないことを不満に思っているのだ、とレイルズは理解した。
　何千年にも及んでクリスタニアを支配してきた周期なる秩序が失われ、完全であった世界が綻（ほころ）んできているというのに自ら立って戦おうとしないとは、いったいなんのための神々なのだろうか。
「神のくせに、自分たちが守護する部族を守ろうとしないなんてな。人間の王にも劣るじゃないか」
　レイルズは憮然として、言った。
「神獣は偉大です！　われらがフェネスが立ち上がらないのは、崇高な考えがあってのことに決まっています」
　マリスが激した感情を押さえようともせず、レイルズに言葉を叩きつけた。
　マリスの態度の豹変ぶりに、老人と戦士のふたりは驚いたように、彼女の横顔を見つめる。銀狼も目を覚まし、うなり声をあげながら、レイルズに牙をむく。
　戦士は激怒し、レイルズを指差しながらマリスになにごとか話しかけた。
　しかし、マリスは柔らかく微笑んで、怒れる戦士を制した。彼女が一言かけると、戦士も、そして、銀狼もおとなしくなった。
　いったい、この少女は何者なのだろう、とレイルズは不思議に思った。長老ふうの老人よりも、屈強の戦士よりも、マリスが高い地位にあるのは間違いなさそうだ。
「悪かったよ、あんたの信じる神を侮辱したつもりはないんだ。ただ、オレには理解できないことだったから」
　レイルズは素直に謝った。意図していなかったとはいえ、マリスを傷つけたことを、ひどく後悔してもいた。
「いえ、わたしこそ取り乱してしまって……」
　マリスは恥じいるようにうつむいた。つややかな銀色の髪が、頬のあたりを流れ、胸もとへと落ちていった。そして、ぽつりとマリスはつぶやいた。
「正直に言えば、わたしにも分からないのです……」
「分からない？」
　レイルズはびっくりして、マリスを見つめた。
　力なくつぶやいたマリスの顔に、救いを求めているような表情が浮かんでいたからだ。彼女がかよわい少女であることを、レイルズは初めて意識した。同時に、彼女を愛しく想う気持ちがじわりと心のなかに溢れてくる。
　しかし、それも一瞬のことで、ふたたび顔をあげたときには、なにごともなかったように毅然とした態度を取り戻していた。
　レイルズはサイアの横顔を盗みみて、心のなかに浮かんだ霧のような感情を吹き払った。
「神獣王バルバスは、それまで宿っていた虎の身体を捨て、漂流者の王の身体を新しい魂の器として選んだのです。神にもっとも近い、人間の身体を手に入れることで、神であったときの能力を取り戻すために。そして、300年にもおよぶ謎の眠りののち、バルバスは神王として復活を遂げました。そして、暗黒の民と彼が守護する部族の先頭に立ち、わたしたち神獣の民と戦っているのです」
「バルバスという神だけは、自ら戦っているわけか……」
　だとすれば、いかにもマリスたちの戦いは苦しいだろう、とレイルズには容易に想像できる。神々を倒せるのは、神々の大戦のおりに滅び去った竜王ぐらいだ。
　マリスたちを守護する神獣が立ち上がらないのだとすれば、いったい誰が神王を倒すことができる。
「事情は、だいたい飲みこめたけどな」
　レイルズは深いため息をつきながら、サイアと顔を見合わせた。あまりに途方もない話であり、とても実感はできなかった。マリスが抱えている苦悩は分かるが、かといって、神が相手では剣の力など及ぶはずもない。
　同時に、ダナーンの騎士たちが戦に加わっても、どれだけ状況を変えることができるか疑問でもある。しかし、父、ラッセルならば、なにか妙案を考えだしてくれるかもしれない。

「300年も戦っているなんてね」
サイアはそれ以上、何を言っていいのか分からない様子だった。
「ところで、ベルディアに漂流してきた暗黒の民って奴らは、いったいどんな連中なんだ」
「……知らないのですか？」
マリスは意外そうな顔で、問い返した。
「知るもんか。オレたちは、つい昨日まで、この世界に他の住人がいるなんて思いもしなかったんだぜ」
「ですが、わたしが今、使っている言葉は、彼らベルディアの民が使っているものなのですよ」
「そんな馬鹿な！」レイルズは驚いて叫んだ。
「オレたちの言葉は、オレたちの先祖が住んでいたという故郷の島でしか使われていないんだ」
「もしかして……」
サイアが蒼ざめた顔をしながら、つぶやいた。
「思い当たることでもあるのかの？」
シャイロンが、サイアをうながした。
「彼らが、同じ言葉を話す以上、わたしたちの故郷の島から船出したのかもしれません。ベルディア、それから暗黒の民……、この名に聞き覚えがありません？」
「邪神戦争？　300年前に故郷の島で争われたあの戦のときか」
レイルズは騎士志願だったから、一般的な教養は身につけている。歴史についても、他の村人よりはよほどくわしい。
「話が見えないんだけどよ」
ふてくされた声で、バッソーがレイルズに尋ねてくる。
「吟遊詩人がよく叙事詩で歌っているだろう。300年前に、妖魔たちの帝国とオレたちの祖先とが激しい戦いを演じたことを。自由騎士や英雄王といった勇者たちの手により、邪悪な帝国は滅亡したが、ガレー船に乗って脱出した一団があったことを」
「そんな話もあったっけなぁ」
バッソーはまだぴんとこない様子だ。
「あったんだよ。奴らが、オレたちの先祖と同じように、嵐にあってこの世界に流されてきたとすれば。そして、先祖がダナーン半島に上陸したように、奴らはベルディアという土地に上陸し、新たな帝国を築いたとすれば」
バッソーはようやく事態の大きさを理解したらしい。いつものふざけた感じが、どこかに消えてしまっている。
「奴らにとっちゃあ、オレたちは仇敵ってわけか。しかし、何百年も前の先祖が戦っていた相手なんだぜ。オレたちとは関係がない」
「奴らもそう思ってくれたらいいけどな。どうせ避けられない戦いなら、こちらから攻めこんでやればいいんだ。神王って奴がどれだけ強いか、それだけが問題だな」
レイルズは、バッソーに笑いかけた。
「偉そうに言いやがって。おまえが意気込んだって、どうにもならないだろ」
「そうでもないぜ」レイルズは自信たっぷりに答えた。
「オレの親父は近衛騎士団長だからな。この世界のことを報告して、宰相を説得してもらえればいい」
「レイルズは、最後にはお父さんを頼るんだね」
ビーンがあきれたように言った。
「生まれの違いってやつさ」
レイルズはビーンの言葉など気にもしなかった。近衛騎士団長であり、ダナーン屈指の戦士でもある父を誇ってなぜ悪いのだ。自分の能力をレイルズは疑っていない。家名だけが頼りの無能な貴族の子弟とは違うのだ。己れの力を認めさせるために、父の名を借りているだけである。そして、その借りは彼が武勲をたてることによって、利子をつけて返すことができるのだ。
「ダナーンに戻るつもりなの？」
サイアが不安そうな顔をして尋ねてきた。
「それが一番だと思わないか。ダナーンの民はこのクリスタニアでなにが起こっているのか、まったく知らないんだ。誰かが知らせてやらなければ、不意を突かれて、征服されてしまうかもしれない。ダナーンはオレたちの国だぜ。そんなことを許すわけにはいかないだろ」
道が閉じないのなら、クリスタニアはいつでも訪れることができるのである。
「勝手なことばかり言いやがって」バッソーがレイルズに喰ってかかる。
「オレたちは、ダナーンには帰れないんだぜ。おまえと違って、宰相は敵なんだからよ」
「あんたたちに一緒に来いとは言わないさ。この世界で、なんとかやってゆくんだな」
レイルズは冷たく言い放った。
「友達がいのない奴だぜ」
バッソーがぶつぶつと文句を言う。
あいにく、レイルズは彼らと友達になったつもりはない。レイルズはこれからの展望が開けたことに、ひとり悦びにひたっていた。
「オレに任せな。ダナーン王国が、あんたたち部族と同盟するように努力するよ。そして、ベルディアの奴らを滅ぼしてやるんだ」
「申し出は嬉しいのですが……」
マリスがわずかに笑みを浮かべながら、レイルズに声をかけてきた。
「なにか？」
「わたしたちは、あなたがたが一緒に戦うことを望みません。あなたがたは、わたしたち神獣を奉じる民とは違うのですから。ベルディアを敗ったのちは、ふたたびクリスタニアをルーミスの結界で閉ざし、われらがフェネスの周期によって秩序を取り戻したいのです。そうなれば、失われた大地から、誰もこの大陸へはやってこれなくなります」
「だってよ」
バッソーは笑い転げんばかりだった。
レイルズは顔に血がのぼってくるのを感じた。
「つまり、あんたたちにとっては、オレたちも不要ってわけか！」
「はっきり申し上げれば、そのとおりです」
マリスの表情は哀しそうでもあったが、その言葉は辛辣(しんらつ)だった。
「あなたの気持ちは、とてもありがたく思います。しかし、あなたの部族の民が、すべて同じように考えてくれるとはわたしには思えません」
「どういう意味だ？」
レイルズは不審に思って尋ねた。
「たとえば、マリード宰相がこのクリスタニアを征服しようと考えるかもし

れないってことだよ」
　ビーンはそんなことも分からないのか、と言わんばかりだった。
　レイルズは険悪な目で、ビーンを睨みつけた。
　しかし、宰相が野心的な人物であることを、レイルズは否定することはできなかった。もしも、ダナーンの武力が、クリスタニアのそれに勝っていることを知れば、彼は第二の神王ともなりかねない。
「だったら、このオレがダナーンの意思を統一してみせるさ。クリスタニアに領土的野心をもたなければいいってことだろ。ベルディアは、征服したってかまわないってことだ」
「分かっちゃいないねぇ」バッソーが鼻で笑うような仕草をした。
「今は、それで我慢できるさ。だがな、野心ってやつは、どんどん膨れあがってゆくもんだぜ。そのうち、自分でも押さえられなくなるに決まってるだろ」
　レイルズは言葉に詰まってしまった。宰相のことばかり言ってられない。レイルズにだって野心がある。その野心がどこで満足するかといえば、自分でも分からない。もしも、自分がクリスタニアの覇王となって、莫大な富を手に入れ、美女に囲まれて暮らすことができたとしても、さらに故郷の島の再征服やはるか北の大陸の遠征まで考えるかもしれない。
「オレは男だからな……」
　レイルズは言い訳するようにつぶやいた。
「オレだって男さ。だが、人の上に立ちたいとは思わないね。下から上の奴らを引っ張るのが、楽しいからね」
「それで盗賊になったってわけか？」
「そういうこと」
　バッソーは悪びれることなく、そう言ってのけた。
「オレは、自分ではなにもしないくせに文句を言う奴や、すました顔をしている奴が大嫌いなんだ」
「みたいだな」バッソーが大笑いをし、言葉を続けた。
「だから、人はそれぞれってことさ。おまえみたいな奴もいれば、オレみたいな奴もいる。だから、世の中はうまくいくのさ。全員がおまえみたいな考えを持ってみろ。戦ばかりで世の中すぐに破滅だ。オレみたいな奴ばかりだと、そのうち飢え死にしちまうだろうな」
　レイルズは、このにやけた盗賊に、ごまかされたような気持ちになった。そういえば、話術が巧みなことも盗賊の技量のひとつだと聞いたことがある。
　ふと気がつくと、マリスが微笑みながら、じっとレイルズたちを見つめていた。レイルズは照れたように、頭をかいた。
「羨ましい。とても仲がよさそうで……」
　いったいどこがだ、とレイルズは思ったが、あえて反論はしなかった。つい10日ほど前には、本気で戦った間柄なのだ。
「あんたが、オレたちを信用できないのはよく分かるよ。言葉も違えば、信仰する神々も違うんだからな。だけど、あんたたちだけで暗黒の民に勝てるのかい？　神の力を取り戻したバルバスとやらに勝てるのかい？」
「勝たねばなりません……」
　マリスは声に力をこめて言った。その答は、同時に彼女の戦いが厳しい状況にあることを物語っていた。
　それからは、長い沈黙が、広い部屋をいっぱいに満たした。部屋のなかにいる全員が、それぞれの考えに沈みこみ、不規則に揺れるランプの明かり以外に、動くものさえ何もなくなった。
　しかし、その沈黙と静寂は突然、破られた。
　館の扉が開き、ひとりの若者が飛びこんできたのだ。
　戦士が立ち上がって、鋭い声で若者に話しかける。
　若者の返事は、緊迫感に溢れていた。彼らの言葉を理解できないレイルズでさえ、重大なことが起きたのだと想像しえた。
「どうかしたのか？」
　レイルズは、マリスに尋ねた。
「奴らが、襲ってきました」
　さすがに、マリスの表情は固かった。
「暗黒の民がか！」
　マリスは、唇を噛みながらうなずいた。
「わたしたちは、戦わねばなりません。あなたがたは、すぐにこの村から脱出してください。今ならまだ間に合います」
「どうしよう、レイルズ。早く逃げないと殺されちゃうよ。槍で心臓を刺されるか、剣で首を切られるか、頭を棍棒（こんぼう）で叩き割られるかするんだ」
　ビーンは泣きそうな顔でレイルズにしがみついてくる。これが、さっきまで生意気なことを言っていた人間だとはとても思えないうろたえようだった。
「逃げるだって、このオレがか」レイルズは自信に満ちた表情で、ビーンを見下ろした。
「相手がどんな連中か、見極めるいい機会じゃないか？　生きた捕虜をダナーンに連れて帰れば、誰もオレの言葉を疑ったりしないだろう。できれば、妖魔がいいな。伝説の魔物を見れば、ハークの村の連中、みんな仰天するぜ」
　そして、レイルズは戦支度をはじめているマリスの所へ行った。
「オレも戦わせてくれ。ベルディアの奴らがどんな連中なのか、この目で見たいんだ」
「さっきお断りしたでしょう。これは、あなたがたには関係のない戦いです」
「あんたの部族が勝てば、たしかにその通りだ。しかし、もしも負けたら、次に侵略されるのは、オレたちの国なんだぜ」
　マリスはじっとレイルズの顔を見つめた。
「……たしかに、その通りです。しかし、今はあなたが戦うべき時ではありません。一刻も早く国へ帰って、そして、この世界のことは忘れてください。さもなければ、わたしたちは、あなたがたとも戦わねばならなくなる」
「なんと言われようと、オレの気持ちは変わらないぜ。手伝わせてくれなんて言ってるんじゃない。これは、すでにオレの戦いでもあるんだ。あの妖魔たちには、すでに喧嘩を売られてるからな」
　そして、レイルズは剣を引き抜いた。剣の先にかけられた魔法の光は、まだ消えておらず、広い室内がまばゆい明かりに包まれた。
「戦うのはかまいませんが、その剣で戦うのは目立ちますよ」

マリスはわずかに笑って、広間の壁にかけられている武器から、１本の長剣を携えて戻ってきた。
「この剣を使ってください」
マリスは両手で持って、剣を差し出した。
「ありがたく、受け取っておくよ」
レイルズは眼前に剣を受けて、ゆっくりと鞘から抜いていった。
磨きぬかれた刀身はまるで鏡のようで、ランプの光を受けて、鋭く輝いた。どうやら、銀を鍛えて作った剣らしい。
レイルズは具合を確かめるように手でもてあそぶように剣を操った。銀製の剣だけあって、やや重いような気がしたが、使えないことはない。
「オレの剣は預っておいてくれ」
腰から剣をはずして、レイルズはそれをサイアの前に滑らせた。
「本気で、戦うつもりなの……」
青ざめた顔で、サイアが言う。
「もちろんさ。妖魔なんぞに遅れを取るものか」
レイルズは自信たっぷりに答えた。さっきの相手なら、たとえ10匹をまとめて相手にしてでも負けるはずがないと思っていた。
「止めても聞かないわよね……」
「悪いけどな。サイアたちは、この村から早く逃げるんだ。ちょっと遠いが、道のところで落ち合おう。もしも、３日すぎてもオレが戻らなかったときは、ダナーンへ帰れ。いいな」
そして、レイルズは開けられたままの扉を抜けて、外へと飛びだした。そのときには、すでに戦支度を終えたマリスたちも、館の外へと出ていた。

## 5

レイルズが外へ出たときには、すでに、戦いの喧噪があちらこちらで起こっていた。
人々の怒号や、狼の咆哮が耳に飛びこんでくる。音は聞こえてくるのだが、明かりはまったく見えない。敵も味方も月明かりだけを頼りに、戦っているのだ。
戦の状況がどうなってるのか、まるで分からなかった。
レイルズはマリスのところへ走りよると、戦の喧噪に負けまいと大声をあげた。
「こんな暗闇でよく戦えるものだな！」
「わたしたちには、明るいぐらいですが……」
そう答えて振り返ったマリスの顔を見て、レイルズはどきりとした。彼女の瞳が緑色の光を放っていたからだ。まるで、夜行性の獣のように。
ふと気がつけば、目が光っているのは、彼女ばかりではなかった。あちらこちらで輝く双眸が動いている。
狼の姿をした神を信仰しているだけに、狼の視力を与えられているのかもしれない、とレイルズは思った。
満月はすでに天空高く昇っているから、レイルズでもなんとか普段どおりに戦うことができそうだった。木陰に入らぬよう気をつければ、十分に力を出せると思えた。
「敵と間違われるかもしれませんから、あなたはわたしのそばを離れないようにしてください」
マリスは腰まで伸びた銀色の髪を、邪魔にならないように革紐で縛っている。長槍を構える姿は凛々(りり)しくもある。ただ、鎧を何も着けていないのが、レイルズには気になった。せめて、毛皮でもまとえばよさそうなものだ。
状況は、あまりよいとはいえなかった。どうやら、敵は村を取り囲んでいるらしい。どこを向いても、戦いの音が聞こえる。サイアたちが無事、脱出できるか、レイルズはふと心配になった。
「さあ、きやがれ」
レイルズは目をこらして、敵の姿を探し求めた。
敵はすぐに見つかった。左手の家のなかから、血をしたたらせた生首をぶらさげた影が姿を現わしたのだ。人間と呼ぶには、その影は巨大すぎた。だから、レイルズは敵だと判断した。
「気をつけてください。あれは、食人鬼(オーガー)です。力では、絶対にかないません」
マリスから警告が飛んだが、そのときにはすでにレイルズは怒りの声をあげながら、怪物に向かって走りこんでいた。手に下げた生首が、若い女性のものだと気づいたからだ。
「この化物が！」
レイルズは大鎌(サイス)をつかんでいるオーガーの右手を狙って、渾身の力をこめた一撃を見舞った。
オーガーはその巨体に似合わぬ素速さで、レイルズの攻撃をかわすと、左手につかんでいた生首を投げつけてきた。
レイルズは真横に跳んで、飛んできた生首を避け、そのまま間髪を入れず剣を突きだした。
大鎌を両手に構えようとしていたオーガーの腹に剣が突き刺さる。
相手の内臓をえぐったという、手ごたえはあった。しかし、オーガーは気にした様子もなく、大鎌を振るってきた。
レイルズは驚いて楯を構えて、その攻撃を受け止めようとした。
金属同士がぶつかりあう甲高い音が響き、激しい火花が夜の闇を一瞬、明るく照らした。
大鎌の先が砕けたらしく、破片がレイルズの頬をかすめていった。
マリスの警告どおり、恐るべき怪力の持ち主であった。レイルズは弾き飛ばされ、ぶざまに地面に転がった。
「よくも！」
レイルズは立ち上がって、頬を伝って流れる血を右手の甲で拭った。
オーガーは、壊れた武器を投げ捨てると、両腕を振り上げて、レイルズに襲いかかってくる。あの怪力で殴られたら、一撃で終わってしまいそうだ。
レイルズは慎重に間合いを計って、相手の動きを追いかけた。
地の底から湧きあがってくるような、怒りの声を吐きだしながら、オーガーはレイルズに飛びかかってくる。
レイルズはその場を一歩も動かず、しっかりと両足を踏ん張って、剣を腰だめに構えた。
巨大なオーガーの姿が、目の前いっぱいに広がる。
振りあげた手を、今まさに振りおろさんとするときに、レイルズは狙いすました一撃を、丸太ほどもあるオーガーの首を狙って繰りだした。
鈍い感触が手に伝わってくる。レイルズはさらに力を込めて、腕を前に押



しだした。

そのとき、レイルズの頭のすぐ上を激しい音とともに、オーガーの腕が通りすぎていった。レイルズは反射的に首をすくめたが、すでに腕が通りすぎたあとなのだから、無意味な行動であった。

オーガーはレイルズにかぶさるように倒れこんできた。下敷になってはたまらないと、レイルズは剣を引き抜き、後ろに飛び退って難を逃れた。

地響きをたてて、巨体は地面に倒れた。

「さあ、次だ」

レイルズは乱れる息を整えながら、新たな敵を探し求めた。

すると、マリスたちが５人の敵を相手に、奮戦している姿が見えた。

そのうちのひとりが、敵の首領に違いないとレイルズは思った。妖魔ではなく、人間だったが、さっきのオーガーにも劣らないほどの巨漢だった。両手持ちの曲刀（シャムシール）を振りまわしながら、マリスに近寄ってゆこうとする。彼女を守るように、広間で一緒だった戦士が、迎え撃っている。広間で見たときには、屈強の戦士のように見えたのだが、彼の目の前にいる敵に比べれば貧弱に感じられた。

残りの４人の敵は、片手持ちの曲刀（フォルシオン）を持っていたが、こちらは銀狼が１匹で戦いを挑んでいる。一目見ただけで、銀狼のほうが優勢だと分かった。４人は銀狼の素速い動きに翻弄され、一太刀も浴びせることができない。

レイルズはマリスの隣に駆けよっていった。

「ここへ来てはだめ！　逃げて、早く！」

レイルズの姿を見るなり、マリスは叫んだ。その顔が蒼白であるのが、月明かりのなかでも見てとれた。

「逃げろ、だって」

レイルズは怪訝（けげん）な顔をして、マリスに言った。

味方が崩れて敗走をはじめたというのなら、まだ話は分かる。しかし、一見したところ、そんな様子はなかった。あちらこちらで、戦いの音が聞こえてくる。狼の吠え声も聞こえてくるから、マリスたちの部族が一方的に押されているということはないだろう。

「あいつが敵の首領だろう。あいつを倒してしまえば、こっちの勝ちだ」

「だめ！」マリスの声はほとんど絶叫に近かった。

「あの男には、絶対に勝てない。剣の牙の公爵……あの男だけには絶対に」

レイルズはマリスが脅えているのが分かった。初めて見る表情だった。

「たしかに、強そうな奴だな」

レイルズは相手を値踏みしながら、剣を構えなおした。

かなり押しこまれてはいるものの、マリスの部族の男も、まだ懸命に戦っている。レイルズが加勢したら、形勢が逆転するように思えた。

いかに巨漢とはいえ、さっきのオーガーよりはひとまわり小さい。腕力でも劣っているだろう。剣の扱いは雑だし、動きもたいして素速いわけではない。自分の父なら、問題にもせず、倒してしまうだろう。

そして、２対１なら、自分でも倒せるとレイルズは思った。

「オレに任せていろ！」

レイルズは自信の笑みを浮かべながら、巨漢の男へ、駆け寄っていった。

「だめ！」

背後から、マリスが叫ぶ。しかし、レイルズはその警告を完全に無視した。

レイルズは剣を上段に構えながら、駆けよっていった。上段からフェイントを使って、相手の胴を払うつもりだった。

レイルズは高らかに雄叫びをあげた。相手にこちらの勢いを意識させるのだ。そうすれば、かならずフェイントは決まる。

だから、巨漢の戦士が自分の方に視線を向けたとき、レイルズは勝利を確信した。

「もらった！」

叫んで、レイルズは大きく振りかぶっていた剣をまっすぐに振り下ろす。

ところが、巨漢の戦士は、その剣を避けようともしなかった。まるで、最初に殺したゴブリンのように、無防備なままだった。

それなら、このまま頭を割ってしまえばいい、とレイルズは剣を振り下ろす手に力を込めた。もう、間に合わないぞ、とレイルズは心のなかで勝利の快哉をあげた。

しかし——

レイルズの振るった剣が、相手の脳天に当たるその直前、敵の姿が突然、かき消えた。

勢いあまったレイルズの剣が地面を叩く。

「消えた？　そんな馬鹿な……」

レイルズは自分の振り下ろした剣を茫然と見つめながら、その場で立ち尽くした。

「レイルズ、後ろ！」

マリスの悲鳴にも似た声が聞こえた。

あわてて振り返るレイルズの目に、忽然と姿を消した巨漢の戦士が映った。残忍な笑いを口許に浮かべて。すでに、相手は巨大な大刀を振り上げていた。

目にも止まらぬ速さで、刃が振り下ろされてくる。

丸太で殴りつけられたような激しい衝撃が、レイルズの左の肩を襲った。全身が火に包まれたように熱くなった。

いったい何が起こったのか、混乱したレイルズには理解できなかった。ただ、暗い森の大地が近づいてくる光景だけが、やけに鮮明に見えた。

しかし、それも一瞬のことにすぎなかった。

視界が真っ赤に歪み、意識が霧のように飛び散ってしまったからだ。

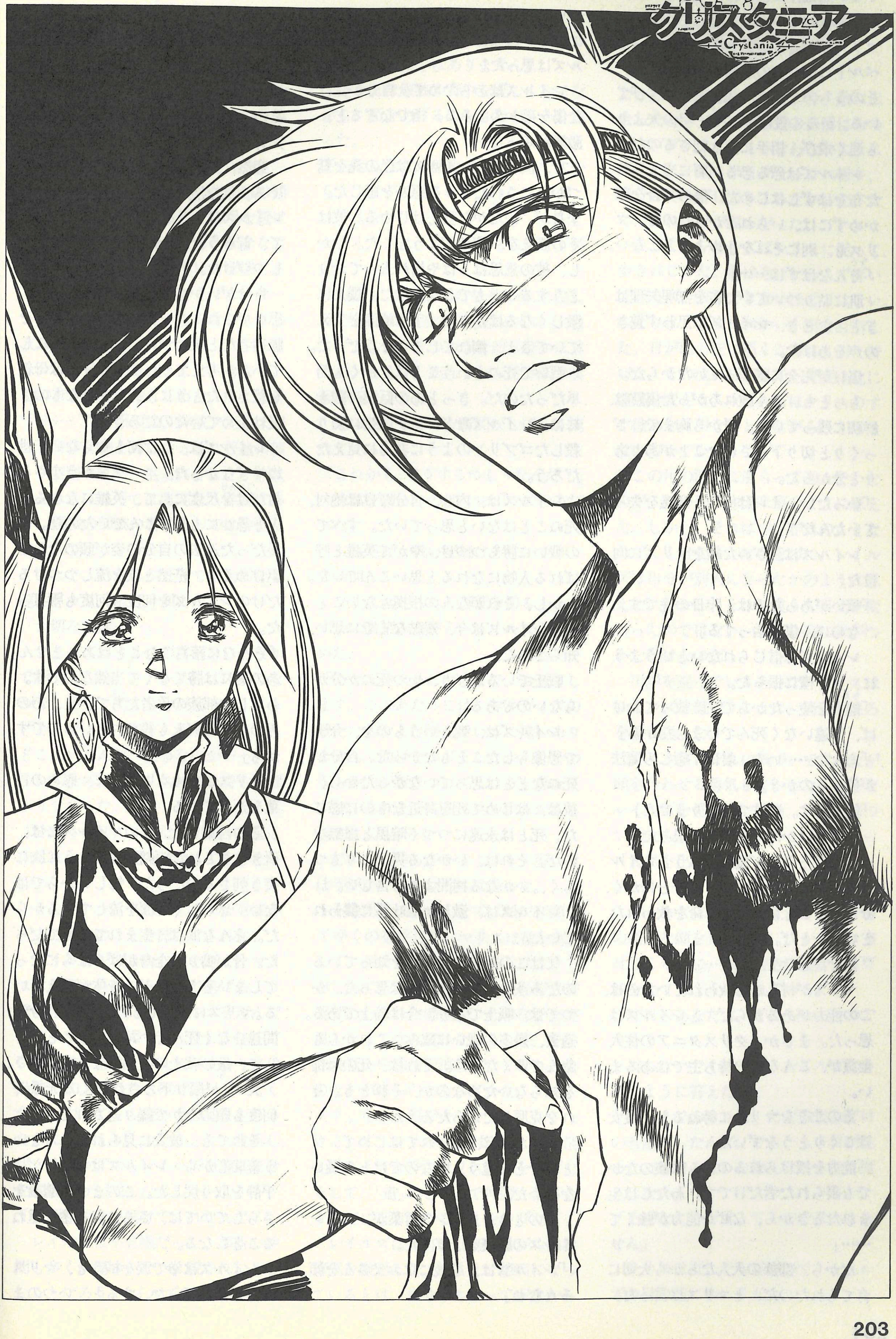
最後の一瞬で、ようやくレイルズは悟った。

自分は、殺されたのだと……

# 第Ⅳ章
# 獣の牙

## 1

はるか遠くで、なにかが脈打っていた。
脈打つものは、ふたつあった。ひとつは不規則で弱々しい、もうひとつは規則正しくて強い。
その鼓動に重なって、遠くの方から呼びかけてくる声が聞こえてきた。
「レイルズ、レイルズ……」
声はそう繰り返していた。
その声に呼び起こされ、灰色の霞のようだった意識が、はっきりとした形を取りはじめた。レイルズという名前を核にして、その周囲に様々な記憶がまとわりつき、しだいに鮮明な自我となってゆく。
戦いの物音が聞こえてくる、醜い食人鬼(オーガー)の姿が見える。巨漢の戦士の歪んだ笑い、そして、振り下ろされてくる大刀(シャムシール)の刃。左肩に受けた激しい衝撃——
レイルズは、はっとなって目を覚ました。
目は開けたものの、まだ視界は霞んでいる。
柔らかく積み重なった落葉のうえに、仰向けになって寝かされていることに、レイルズは気がついた。それから、最初に感じたふたつの鼓動が、ひとつは彼自身の心臓の音であり、もうひとつは左肩に走る傷みであることを。
ようやく、視界がはっきりとしてきた。
空からは、まぶしい光が降りそそいでいる。真昼の太陽の光だ。あれから、いったいどれだけの時間が過ぎたのだろう。
そのとき、彼を覗きこんでいる顔がふたつあることにレイルズは気がついた。ひとつは鼻の長い毛むくじゃらの獣の顔だった。そして、もうひとつは若い女性の心配そうな顔。
「サイア……」
レイルズは、つぶやいた。
娘はゆっくりと首を横に振った。
「マリス……なのか？」
娘は、今度はこっくりとうなずいた。輝くような銀色の髪が、神の城壁を落ちる滝のようにレイルズの顔に流れてきた。
「オレは……、なぜ生きているんだ」
レイルズは最後の瞬間に、自分が死んだと確信した。身体が半分に引き裂かれた感触が、まだ生々しく残っている。
「死んでいましたよ。ほとんどね」
「だが、生きている……」
「丈夫な鎧のおかげですね。わたしたちの部族にも、配ってほしいぐらいです」
そういえば、マリスたちの部族は毛皮をまとっているだけで、金属鎧を着ていた者はひとりもいなかった。館の造りなどからも、彼女らの文化が決して、ダナーンより進んでいるとは思えない。一方のベルディアの暗黒の民は、レイルズたちと故郷を同じくしているのだから、鎧も武器も、ほとんど同じ物を使っているはずだ。そのことだけを考えても、マリスたち神獣の民が、いかに不利な戦いを強いられているかが分かる。
「あれから、戦はどうなったんだ。負けたのか？」
徐々にではあるが、記憶がはっきりしてきた。レイルズは身体を起こそうと顔を上げたが、傷の痛みに打ちのめされて、すぐに地面に落ちてしまった。
マリスは唇を噛みながら、小さくうなずいた。
「あれからすぐ、村人たち全員に逃げるようにと言いました。攻め寄せてきたのが、あの男だったときに、村の命運は尽きていたのです。いったいなにが目的で、あんな小さな村にやってきたものか……」
「剣の牙の公爵……」
その名を口にしたとたん、激しい悪寒が、レイルズの全身を貫いた。
「ええ、反逆の神獣バルバスの部族の勇者(チャンピオン)です」
「まさか魔法を使うとは……」
あの巨漢の戦士は、レイルズが剣を叩きつける寸前で姿を消し、いつのまにかレイルズの背後にまわりこんでいた。そんな芸当ができるのは、魔法使い以外に考えられない。しかし、あの戦士はどう見ても、魔法使いらしくなかった。
「魔法ではありません。あの男の守護神獣バルバスから授けられた能力(ちから)です。同じように、わたしもフェネスから能力を授かっています」
「神獣から与えられた能力？　神聖魔法のようなものか」
「神聖魔法？」
レイルズの問いの意味が分からず、マリスは首をかしげただけだった。
「司祭たちが、信仰する神々から授けられた奇跡のことさ。オレの仲間に、ドワーフがいただろ。あいつは幸運神チャ・ザの司祭だから、神聖魔法が使えるんだ」
「そういえば、暗黒の民や古(いにしえ)の民には、そういう力を持った者がいると聞いています。しかし、わたしには理解できません。なぜ、あなたがたは目に見えない神々を信仰することができるのですか？」
マリスは不思議そうに尋ねてきた。
「古の民というのは初耳だが……」
レイルズが尋ねると、マリスは、古の民とはクリスタニアに住みながら、神獣に従属せず、古代の肉体をもった神々の復活を待望する教徒だと教えてくれた。
「普通の神々を信仰するのが異端とはね。オレから言わせてもらえば、獣の姿をした神様なんか、よく信じられるもんだ」
「あなたも会えば分かります。神獣はとても美しく、そして高貴な姿をしていますから」
「そうかもな……」
レイルズはあいまいに返事をしておいた。そして、歯をくいしばって傷の痛みに耐えながら、今度こそ上体を起こした。左肩に布が巻きつけられている。乾いた血と体液とで、もとの色が分からないほどだった。その布をのぞけば、上半身は裸で下半身も鎧下の綿入れだけになっている。
ふと見ると、かたわらにレイルズの鎧や楯、それにマリスから借りた剣ま



でもが無雑作に積みあげられている。あの乱戦のなかで剣を拾ってくるとは、マリスの冷静さに舌を巻く思いだった。ベルトには３本の短剣も差してある。そのうちの１本は、強い魔力を帯びている。かるく投げても、弩弓（クロスボウ）の矢よりも速く飛び、相手に突き刺さるのだ。

レイルズは恐る恐る、肩に当てられた布をはずしはじめた。傷の具合を確かめずには、いられなかったのだ。マリスも、別にそれを止めようとしない。

「そんなはずは……」

肌に貼りついていた布を無理矢理はぎとったとき、レイルズは思わず驚きの声をあげた。

傷口が完全に塞がっていたからだ。

もっとも、赤く腫れあがった傷跡は、鮮明に残っている。肩から胸まで、ざっくりと切り下ろされたことがありありと分かった。

「いったい、オレは何日、意識を失っていたんだ？」

レイルズは蒼ざめた顔をマリスに向けた。

「戦いがあったのは、昨日の晩です」

「なのに、傷が治ってる」

レイルズは信じられないというように、首を横に振った。

「能力（ちから）を使ったからです。放っておけば、間違いなく死んでいましたから」

「あんた……いや、君は、癒しの魔法が使えるのか？」

「能力です。魔法ではありません」

マリスはかたくなに言い張った。

能力だろうと、魔法だろうとレイルズにはどちらでもよかった。とにかく、分かったことは、彼女に命を救われたということだ。

「礼を言わせてくれ……」

マリスが村人から敬われていたのは、この能力があるからだ、とレイルズは思った。まさか、クリスタニアの住人全員が、こんな力の持ち主ではあるまい。

そのことをマリスに尋ねると、彼女はこくりとうなずいた。

「能力を授けられるのは、部族のなかでも限られた者だけです。わたしは生まれたときから、なぜか能力が強くて……」

だから、部族の大人たちから大切に育てられたのだ、とマリスは言った。

即死してもおかしくないような深手をいとも簡単に癒してしまうのだ。そのぐらいに扱われても当然だと、レイルズは思った。

レイルズはあらためて、自分が受けた傷を確かめてみる。指でなぞると、激痛が走った。

と、同時に、レイルズは己の魂を鷲づかみにされたような悪寒を感じた。全身が、がたがた震えはじめる。彼はその震えを、押さえようとした。しかし、彼の意思はもはや崩れ去っており、どうすることもできなかった。震えは激しくなるばかりで、手で地面を支えていてさえ、倒れてしまいそうだった。

戦いで死ぬということは、かくも簡単だったのだ。きっとあの巨漢の戦士には、レイルズなど、彼が最初に切り殺したゴブリンのように非力に見えただろう。

レイルズは、内心、自分だけは絶対、死ぬことはないと思っていた。すべての戦いに勝ちつづけ、やがて英雄と呼ばれる人物になれると思いこんでいた。しかし、それがなんの根拠もないことを、レイルズは今、残酷なまでに思い知らされた。

戦士でいるかぎり、いつ死ぬか分からないのである。

レイルズは、死というものを、今まで想像もしたこともなかった。自分が死ぬなどとは思っていなかったから。彼は、はじめて死を身近なものに感じた。死とは永遠につづく暗黒と虚無なのだ。それは、いかなる災厄よりもつらく、いかなる拷問よりも苦しい。

レイルズは、激しい嘔吐感に襲われていた。

父はこの絶望的な恐怖を知っているのだろうか、とレイルズは思った。かつては、戦士であり、今は騎士である。過去、幾多の戦いに臨み、これからも臨んでゆくだろう。それは、死の恐怖を知らないためなのか、それとも、それを克服したからだろうか。

レイルズは、生まれてはじめて、父と自分とが違う人間なのではとの疑いを抱いた。

そのとき、ビーンの言葉が、ふとレイルズの脳裏をよぎった。

「レイルズは、最後にはお父さんを頼るんだね」

ビーンの言うとおりだ。オレにはなんの力もない。親父の力を、自分のものと思いこんでいただけで……

昨晩、言われたときには、レイルズはまるで気にもしなかった。しかし、その一言が、今になって、レイルズを完膚（かんぷ）なきまでに打ちのめすのだった。

突然、目から熱いものが溢れだしてくる。涙を流すところを見られまいと、レイルズはマリスに背を向けた。そして、首をうなだれたまま、嗚咽（おえつ）を洩らしつづけた。

自分がいかに傲慢な男であったか、思いだされる。レイルズは、ビーンを臆病者だと決めつけ、いつも馬鹿にしていた。考えてみれば、ビーンは母親を殺されたときに、死を身近なものと受け止めていたのだろう。

レイルズは、ただ何も知らない子供にすぎなかった。ハークという小さな村だけを尺度にして、英雄になれるなどと愚かにも思いこんでいたのだ。傲慢だった過去の自分の姿が頭のなかで駆けめぐり、茫然と涙を流しつづけるだけのレイルズを何度も何度も鞭打った。

「そんなに落ちこむことはありません。あの男には勝てなくて当然なのです。わたしの部族の勇者たちでさえ、あの男のために何人も殺されているのですから」

マリスがためらいがちに、慰めの言葉をかけてくる。

その言葉さえ、今のレイルズには、研ぎすまされた短剣の刃のように胸に突き刺さるのだった。悔しいからではない、恐ろしくて涙を流しているからだ。そんな涙は、生まれて初めてだった。骨が鳴り、全身がばらばらになってしまいそうなほど、身体が震えている。マリスに癒してもらわねば、自分が間違いなく死んでいたということ。そして、敵の戦士の圧倒的なまでの強さ。大刀（シャムシール）が振り下ろされてくる光景が何度も頭のなかで繰り返された。

それでも、彼女に見られているという羞恥心から、レイルズはすこしだけ平静を取り戻した。このまま、醜態をさらしていては、さらに恥を塗り重ねることになる。

レイルズは拳で涙を拭うと、マリスの方を振り返った。すると、いつのま

にか、そばによっていた銀狼が、左肩の傷口をぺろりと嘗めた。そうされると、不思議なことに、傷の痛みがやわらいでゆくようだった。しかし、もっと激しく痛む傷がレイルズの心のなかにあり、それが癒されることは、永遠にないのではと思われた。

「よく飼い慣らされてるんだ……」

レイルズはためらいがちに銀狼の頭に手を伸ばした。銀狼は、その手を避けようとはしない。おとなしく頭をなでられて、気持ちよさそうに目を閉じる。

「飼っているのではありません。サージはわたしにとって、たったひとりの友人です」

マリスは銀狼を招きよせ、そして、その首を優しく抱きしめた。

「サージたち銀狼は、神獣フェネスが狼の身体に魂を封じたとき、普通の狼より聖別されて、生まれました。神獣フェネスにとっては忠実なる眷族であり、銀狼の部族の者にとっては神聖な獣なのです」

そして、わたしにとっては大切な友達、とマリスは付け加えた。

「大切な友達……」

レイルズはマリスの言葉を口のなかで繰り返した。と、レイルズの頭のなかで、突然、閃くものがあった。

「そうだ、サイア！　サイアたちは、どこにいるんだ。無事なのか……」

レイルズは、マリスに詰め寄らんばかりであった。

「分かりません。わたしが表へ出たときには、すでに乱戦になってましたから……」

そして、マリスはレイルズが意識を失ってからのことを語ってくれた。

レイルズが倒されたすぐあと、マリスは仲間たちに村を捨てて逃げるよう言ったのだ。瀕死のレイルズを運んだのは、マリスの隣でおとなしく控えている銀狼である。マリスのまわりには最初、10人近くいたのだが、しつこく食い下がってくる追っ手の足を止めるために、ひとり、またひとりと脱落し、ついにはマリスとレイルズを背に乗せた銀狼だけが残ったらしい。

「なぜ、オレを助けてくれたんだ？」

レイルズは不思議だった。部族の仲間も多くが傷ついたり、殺されたりしたことだろう。レイルズではなく、彼らを助けることだってできたはずなのだ。

「昨日の戦いは、あなたには関係のないものです。そんな無意味な戦いで、命を落とすことはありません」

マリスは銀狼の背中を優しくなでながら、顔をあげることもなく、そう言った。

「わたしたちの部族の戦いなのですから」

「すまない……」

レイルズは、深くマリスに頭を下げた。

「お礼も、お詫びもいりません。わたしは、当然のことをしたと思っています」

マリスは、うつむきながら静かに言った。まるで、死んでいった仲間の冥福を祈るように。

息の詰まるような時間がしばらく流れていった。

「これから、どうするつもりなんだ？」

沈黙を破ったのは、レイルズの方だった。

「もちろん、戦いを続けます。でも、その前に……」

マリスはいったん言葉を切ると、わずかに微笑みながら、レイルズを見つめた。

「あなたを失われた地まで、お送りします。このあたりには、ベルディアの戦士たちがまだ潜んでいるに違いありません。助けを呼びましたから、そのうち仲間が駆けつけてくれると思いますが、それまでに敵に見つかるかもしれませんし……」

だから、待っているよりも、歩いたほうがいい、とマリスは言った。

その言葉に、レイルズは顔が紅潮してゆくのを感じた。マリスは彼を護衛して、ダナーンまで送りとどけようと申し出ているのだ。怒りと羞恥心とが混ぜあわされた感情が、心のなかを突風となって吹き荒れた。そして、すべての思いや感情が消えてなくなり、心のなかが真っ白になっていた。

「すまない。頼む……」

そして、レイルズは肩を落とし、消え入るような声でマリスに頭を下げた。そして、「道」のところで仲間と落ち合う約束になっていることを告げた。

レイルズは、自分自身の口から出た言葉を嫌悪した。ここまで臆病になっているとは、自分でも思っていなかったから。しかし、もしも、今、敵に出会ったなら、あの剣の牙の公爵はおろか、ゴブリンにさえかなわないように思えた。一刻も早くダナーンへ帰り、自分のベッドに潜りこみたかった。ただ、それだけが願いだった。

そして、レイルズはマリスに従って、歩きはじめた。傷はあいかわらず疼いているが、我慢できないほどではない。ふたりはまず東に向かい、川を目指した。日が西の空に傾くころに、川に着いた。その流れに沿って、今度は北に進路を変える。レイルズはマリスのすぐ後ろを、肩を落としながら、とぼとぼと歩いていた。

この川の流れに逆らって進んでいたのが、遠い過去の出来事のように思えた。しかし、それはつい昨日のことなのだ。１日たっただけなのに、レイルズは自分が別人になったかのように思えた。しかし、それは違う。自分が変わったのではない、真実の姿に気がついただけなのだ。

川岸を進んでいるあいだ、マリスはレイルズを気遣うように、何度も後ろを振り返った。

レイルズはそれに気づいてはいたが、顔を合わせる勇気もなかった。そんなレイルズを見かねたのか、マリスはついに立ち止まった。

「元気を出してください」

「…………」

レイルズは目だけを上げて、マリスの端正な顔を見つめた。川から吹き寄せてくる風に、輝く銀色の髪が、さざ波をたてるように揺れている。

「昨日のあなたは、どこへいったのですか？」

「言わないでくれ……」レイルズはうめくように答えた。

「昨日までのオレは、ただ傲慢なだけの若造だったんだ。でも、もう目が覚めた。昨日みたいな無礼なことは二度としない」

「そんなことを言ってるのではありません」

マリスは哀しそうな表情で、レイルズの目の前に歩いてきた。

「わたしには昨日のあなたのほうが好感がもてます。元気があって、自信に満ちて、不可能なことでもなんとかしてくれると期待させてくれるような。正直に話せば、剣の牙の公爵にあなたが挑んだとき、もっと強く引き止めるべきだったのです。ですが、もしかしたら、あなたがあの憎むべき男を倒してくれそうな気がして、つい……。だから、謝らなければならないのは、むしろ、わたしのほう」

そして、マリスはうつむくと、かたわらに控える銀狼の背中の首筋をそっと叩いた。

「たしかに、言葉遣いは乱暴でしたが、わたしにはそれさえ嬉しかった。部族の仲間は、みんなわたしを聖女のように扱うから……」

「聖女のように……」レイルズはマリスの言葉を繰り返した。

「その通りじゃないか。君には、優れた力がある。死にかけていたオレを救ってくれた。だから、部族のみんなが君を大切にする。当然のことだ」

「でも、父や母、村長までもが、わたしを特別扱いするのですよ」

マリスは救いを求めるように、レイルズを見つめてくる。しかし、彼にはマリスの気持ちが理解できなかった。どう返事していいか分からず、戸惑いの顔を浮かべるばかりだ。

「……すみません。あなたには、関係のない話ですね」そんなレイルズの表情を見て、マリスは目を伏せながら、小声でつぶやいた。

「行きましょう。日が沈む前に、もうすこし進んでおきたいから」

## 2

ふたりは月が真上に昇るまで歩きつづけ、それから野営を行った。

銀狼のサージが狩ってきた兎とマリスが槍で突いた魚とで、簡単な食事をとる。そして、1本の木の根もとで、ふたりと1匹は横になった。

レイルズは目を瞑る(つむ)と、あの戦士の残忍な笑いが浮かび、なかなか眠ることができなかった。この森には、まだ間違いなく奴がいる。そして、自分たちを狩りだそうと、探しまわっているに違いない。

そう考えると、胸が締めつけられるような恐怖を覚える。その窮屈な胸のなかで、心臓が早鐘のように鳴りつづけていた。

それでも、レイルズはいつの間にか眠りに落ちていた。身体の疲れが思った以上に激しかったためだろう。

目が覚めたときには、まばゆい太陽の輝きが東の空高く昇っていた。

悪夢にうなされていたようで、身体のだるさは抜けきれていなかった。気持ちも滅入ったままで、一刻も早くこの森を抜けださねばと思う気持ちだけが、レイルズを起きあがらせた。

レイルズよりもずっと前に、マリスは起きていたらしく、すでに食料を集めてくれていた。かるく食事をすませ、簡単な身支度をしてから、レイルズたちは川の流れに沿って歩きはじめた。

森を抜けたのは、昼を過ぎたころだ。

いきなり視界が開けて、野原に出た。まばらにはえる緑の草が、思い思いに風に揺れている。そして、大地は地平線まで届くことなく、ぷっつりと途切れる。そこに神の城壁があるのだ。

かつて、レイルズはこの断崖が、自分の夢を妨げる障害としか思えなかった。しかし、今は平和な暮らしを守ってくれる正真正銘の城壁のように感じる。

断崖を流れ落ちてゆく滝の音が、聞こえてくる。レイルズには耳慣れた音だ。滝が落ちるあたりに、霧が立ち上っているのが見える。その霧がそのまま空に駆け登ったような雲が、行く手の空高くに、淡く浮かんでいる。

滝からすこし左に行った大地に、黒い影のような亀裂が走っていた。「道」であった。まだ、閉じてはいない。あの道を降りてゆけば、ダナーンへと帰ることができる。森を抜ければ、すぐに自分の家に着く。あれから、3日しかたっていないのだ。母親は、家にいることだろう。

レイルズたちは横一列に並んで、「道」に向かって歩きはじめた。

森にいたときにはさほど感じられなかった風が、間断なく吹き寄せてくる。マリスの銀色の髪がさらさらと流れ、風下に立つレイルズの頬をときどきくすぐった。

「風の季節も終わりね……」

と、マリスがひとりごとのようにつぶやく。

レイルズはそっとマリスの横顔を見つめて、もうすぐ彼女と別れねばならないのだという事実に、はじめて気がついた。

レイルズは、一刻も早くダナーンに帰りたかったが、マリスと別れねばならないことだけが、心残りだった。まさしく聖女のような彼女が戦乱の地に残り、自分だけが平和なダナーンに戻ることに罪悪感すら覚える。

そのとき、レイルズのなかでひとつの考えが閃いた。

「君も、ダナーンに、来ないか？」

しばらく迷ったのだが、レイルズは思いきって、マリスに言った。

マリスには、思いもよらない言葉だったに違いない。レイルズの真意を問うように、彼の瞳を覗きこんできた。

「君のような女性に、戦いは似合わない。ダナーンにくれば、平和な暮らしを送ることができる」

レイルズは力を込めて言った。もしも、マリスがダナーンに来ることを承知してくれるなら、レイルズはもっとも華やかな暮らしを保証することができるのだ。

マリスは一瞬、遠い目をして、神の城壁の向こうを見つめた。

「わたしは、この世界の人間だから……」

マリスはそう言って、静かに目を閉じた。

「部族の仲間のことが気になるのか？」

マリスは、素直にうなずいた。

「皆が戦っているのに、わたしだけ逃げだすようなことはできません」

「昨日の戦いで、殺されたと思えばいいんだ。そしたら、どこに行こうと君は自由なはずだ」

レイルズは真顔になって、説得を試みた。マリスの心が揺らいでいるように感じられたから。彼女が一緒に来てくれるのなら、王都での暮らしがどんなに楽しいものになるだろう。

レイルズはその空想に、勇気づけられる気がした。狼の部族の聖女が、自分だけの聖女になるのだ。

「ダナーンに行けば、誰も君を特別に扱ったりはしない。当たり前の女性として生きてゆくことができるんだ。それに、もし君が望むなら、オレは最高

の生活を保証することだってできる」

なおも言葉を続けようとするレイルズを手で制して、マリスは微笑みながら静かに首を横に振った。

「気持ちはとても嬉しい。でも、もうなにも言わないで。わたしは幸せな暮らしを望んでいるわけではありません。わたしの願いは、この世界に周期の支配を取り戻すこと。そのために、命を投げだす覚悟もできています」

マリスの言葉には、強い決意がみなぎっていた。

「そうか、そうだろうな……」

がっくりと肩を落として、レイルズは言った。

予想していた答えとはいえ、本当に残念だった。しかし、やむをえないとも、レイルズは思った。マリスは、彼女の部族の民にとって特別な女性なのだから。部族の聖女として、これからも暗黒の民と戦ってゆくに違いない。

しかし、とレイルズは思った。運命と片付けてしまうには、あまりにも残酷ではないか。

レイルズは、そんな運命をこの可憐な少女に押しつけるクリスタニアの神々に怒りさえ覚えた。同時に、なんの助けにもなれない自分が情けなかった。たとえば、この世界に留まって、彼女と共に戦おうとしても、足手まといにしかならない自分が……

それから、しばらくのあいだ、レイルズもマリスも無言であった。一歩、一歩、断崖に刻まれた「道」が近づいてくる。

レイルズは「道」の周辺に、サイアたちの姿がないか、探し求めた。しかし、人影はまるで見えない。「道」のさらに左手にある丘の方も遠望してみたが、やはり人影はなかった。２日前の戦いで逃げ遅れ、捕らえられたり、殺されたりしたのではないか、との不安がレイルズの心をよぎった。

「道」へと向かうレイルズの歩みが、自然に急ぎ足になっていた。

と、大地の亀裂から、人間の頭がひとつ現れた。まだ、かなり距離があったので、誰の頭か見分けがつかなかったが、黒っぽい髪だったので、ビーンかもしれない。

さっきの不安が消え去って、レイルズは久しぶりに嬉しそうな表情を浮かべ、大きく手を振った。

そして、ビーンとサイアの名を叫ぶ。レイルズの叫びは風に吸いこまれるように、流れ、消えていった。

期待していた返事はなかった。それどころか、姿を現わした人影も、レイルズの呼びかけとともに、大地に沁みてしまったかのように消えていった。

「いったいどういうつもりなんだ」

レイルズは憮然として、その場で立ち止まった。他の仲間たちに、彼が戻ってきたことを告げたのだろうか。

「どうしたの、サージ！」

そのとき、マリスの緊張した声がした。

なにごとかと、レイルズはマリスの方を振り向いた。すると、牙を剝きながらうなり声をあげている銀狼を、抱きしめている彼女の姿があった。駆けだそうとする銀狼を必死になって押さえているようだ。

そして、銀狼はもどかしそうに大きく長く咆哮した。レイルズが思わず耳を押さえてしまったほどで、銀狼サージの遠吠えははるかハークの村まで届くのでは、と思われた。

「まさか、敵がいるの！」

マリスは息を飲みながら、断崖を切り裂く「道」に目をやった。

「敵だって！」

レイルズは全身から力が抜けていくような気がした。膝ががくがくと震えはじめる。ようやく、ダナーンに帰れるというところで、敵に出会うとは思ってもいなかった。

「そんな、嘘だろう」

つぶやくレイルズの声も震えていた。

「間違いありません。サージの今の声は、敵がいるという警告です。風上から近寄ったのが、失敗だった」

マリスの目が厳しくなっていた。サージから手を離すと、槍を両手に構えて、相手の出方を待つ。

「逃げよう、すぐに。今ならまだ間に合う」

レイルズは必死の形相で、マリスの腕をつかんで、引っ張ろうとした。しかし、マリスが冷たくレイルズの手を払いのける。

「落ち着いて！　あなたの仲間とは、ここで待ち合わせしていたのでしょう」

「そうだ。そうだった……」

レイルズは愕然とした。その衝撃に、さらに追い打ちをかけるように、「道」を登って姿を現わした者がいた。間違いなく人間だった。人影は、全部で６つあった。

「レイルズ！」

そして、聞こえてくる声があった。涙まじりの悲痛な叫び声。その声は、忘れもしないサイアの声だった。

「卑怯な……」

マリスの声が怒りのために、震えていた。

「サイア！」

レイルズは恐怖心も忘れて、駆けだしていた。マリスと銀狼も、レイルズを追いかけるように走る。

そして、十分に距離が近づいたとき、レイルズはすべてを知った。

サイアは、ひとりの男に背後からはがい締めにされていた。彼女のまわりには、武器を持った男たちが３人ほど取り囲んでいる。そして、いちばん先頭に、忘れもしないあの巨漢の戦士の姿があった。

「剣の牙の公爵！」

レイルズとマリスは同時に、叫んでいた。

レイルズは目の前が、真っ暗になる思いがした。あとすこしでダナーンというところまでやってきたのに、よりにもよってあの戦士と出会わねばならないとは。もはや助かる術はない、とレイルズは思った。たとえ、何百回戦っても、自分が勝てる相手ではない。

「どうすれば、いいんだ」

レイルズは、救いを求めるように、マリスの横顔を見た。

「わたしに任せてください……」

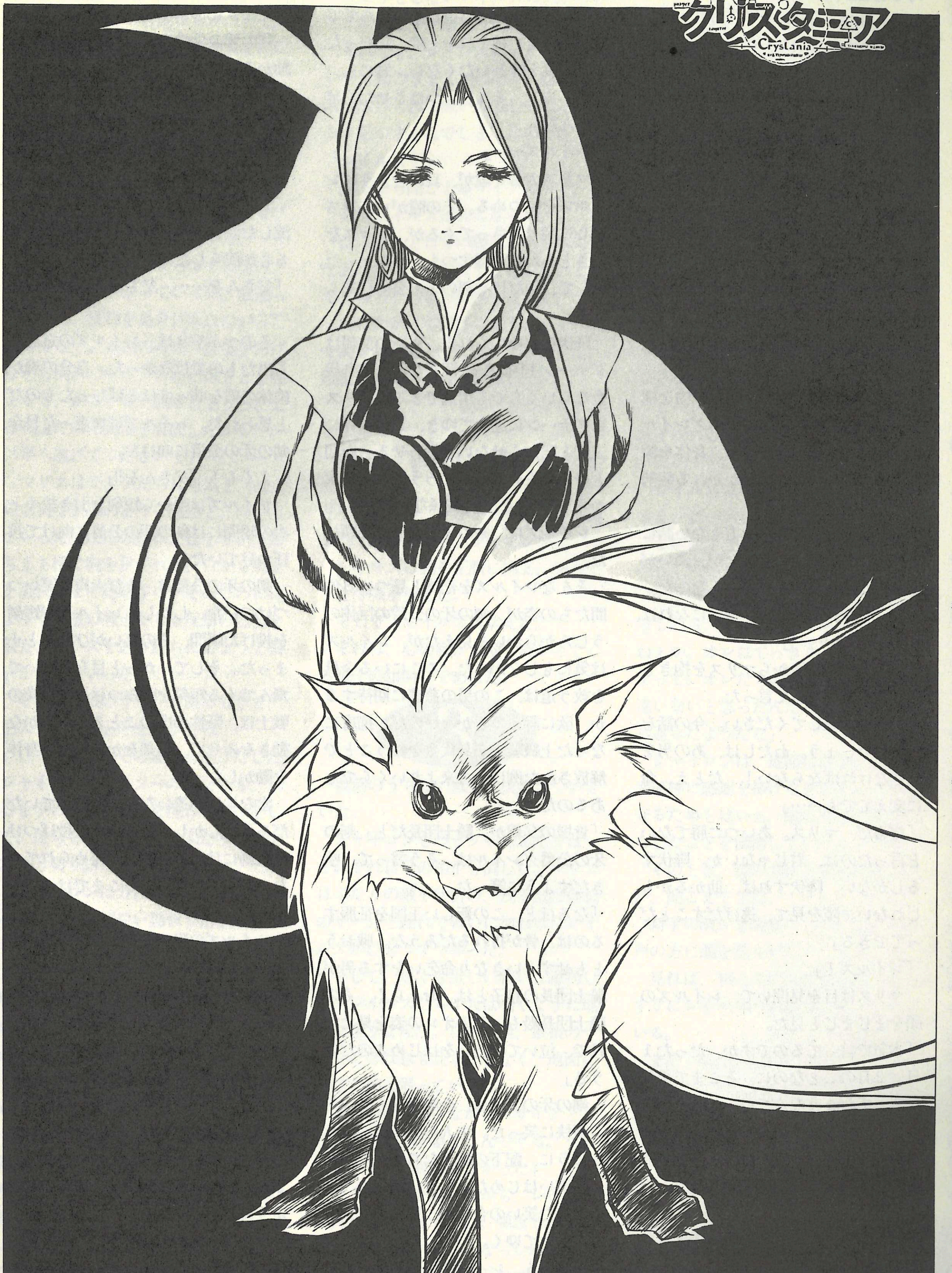
マリスは囁くように言った。

レイルズは、あわてて、うなずいた。とにかく、彼には打つ手はなにもないのだ。

「剣の牙の公爵！　いったいなにが目的というの」

マリスは顔を歪めるように笑っている髭面の戦士に向かって呼びかけた。レイルズを庇うように、彼の前に立つ。

「なるほど、太陽のもとで見ると、美しいものだな。銀色の髪の娘よ。オレの名は、グレイルだ。以後、お見知りおきねがおう」
「名前など聞いていない。その女性の仲間は、無事なのでしょうね」
マリスが続けて呼びかけると、剣の牙の公爵は、低く声を出して笑いながら、ずいっと一歩、近づいてきた。
「無事だとも。まだ、いろいろ話を聞きたいからな……」
剣の牙の公爵は背後に控えている戦士に、顎で合図をした。その戦士は、無言でうなずくと、「道」の方にいったん姿を消した。そして、戻ってきたときには、ビーンとシャイロン、それにバッソーの3人を連れていた。3人のさらに後ろからは、槍を構えた男たちが2人、続いていた。
ビーンの顔は恐怖でひきつっているが、シャイロンとバッソーは、いつもとあまり変わらぬ表情だった。レイルズの姿を認めたときだけ、わずかに表情が動いたぐらいだ。
「レイルズ、助けにきてくれたんだね」
ビーンも、レイルズを見つけたらしく、嬉しそうな声で叫んだ。しかし、背中を槍の柄で突かれ、すぐに黙らされる。マリスもほっとしたようで、ちらりとレイルズを振り返った。
しかし、レイルズは、仲間たちの無事を確認しても、あいかわらず顔をこわばらせたまま、身を縮ませるようにマリスの後ろに隠れていた。
マリスは失望のため息をもらしながら、ふたたび剣の牙の公爵と対決する。
「その人たちは、あなたの敵ではないわ。離してあげなさい。さもないと、新たな敵をつくることになるわ」
「新しい敵、けっこうではないか」
剣の牙の公爵、グレイルは顎髭をさすりながら、マリスの全身を嘗めるように見つめまわす。それに気づいたマリスが、嫌悪から身を固くする。
「話は、この者たちから残らず聞いた。この断崖の下に新たな王国があるとは驚きだよ。それも、われらが盟友、暗黒の民にとっては仇敵ともいえる王国の末裔だとはな。いやはや、このフォーセリア世界は思った以上に狭い」
「それは、何百年も前のことでしょう」
「いかにも、そのとおり。それに、わたしは神獣の民だ。暗黒の民の受けた恨みなど、まったくあずかり知らぬことだ」
「ならば、すぐにその人たちを……」
「それは、できんな」
剣の牙の公爵は、間髪をいれずに答えた。
「なぜ？」
「我々の存在を知られたくはないからだ。我らが神王バルバスの目的は、このクリスタニア全土の支配にある。そのためには、いずれこの新しい民族をも征服しなければならないのだ。そのとき、相手が我々の存在を知らなければ、その征服もたやすかろう」
剣の牙の公爵の言葉に、レイルズはぞっとする思いがした。彼ら暗黒の民に知られた以上、間違いなくダナーンは戦場になるだろう。そのときには、彼が生まれ育ったハークの村が、真っ先に戦場となるのだ。
そして、ダナーンの民のいったい誰が、異民族の襲撃を予知しえよう。なんの備えもない辺境の村など、ひとたまりもあるまい。そして、ハークの村から王都スパイアーまでは、わずか10日ほどの道のりなのだ。王都までもが一気に攻め落とされとしたら、その後ダナーンの民がいかに抵抗しようと、まず勝ち目はない。ダナーン王国は、ベルディアの民の支配するところとなり、近衛騎士団長である父も、その妻である母も殺されるに違いない。
その王国の危機を招いたのが、自分たちの無謀な冒険行なのだ。レイルズはこれ以上ない屈辱と後悔とに打ちのめされ、この世から消え去ってしまいたいと心の底から願った。
「ひとつの王国を、それほど簡単に征服できると思っているの。彼らにだって、勇敢な戦士が何人もいるのよ。戦を挑んだりすれば、痛い目を見るのはあなたたちのほうかもしれないわ。そんなことも分からないの」
「神王は偉大なり。いかなる者も、神王には勝てない」
剣の牙の公爵は、吠えるように言った。
「そんな暴虐が許されるものですか……」
血を吐くようなマリスの言葉だった。マリスの背後に控えるレイルズには、その碧い瞳が怒りのために、赤く燃えているのではと思われた。
「誰が許さないのだ。おまえたちの守護神獣フェネスがか？　神王の威光を恐れて、聖地からも姿を消した臆病な神にいったいなにができる」
「なぜ、それを……」
「神王は全知なり。いかなる秘密も、神王の前には存在しない」そう言って、剣の牙の公爵は、太い人差し指をまっすぐマリスに突きつけた。
「銀色の髪の娘よ、最初におまえは、なにが目的かとオレに問うたな。答えてやろう。オレの目的とは、銀色の髪の娘、おまえなのだ！　オレは、おまえを殺さねばならぬ。それも、ただでは殺さぬ。苦痛と屈辱を与えながら、じわじわと殺してやる」
「わたしを殺す……。なぜ？」
マリスはつぶやき、怪訝そうに眉を寄せた。殺すと言われているのに、恐れている様子はどこにもない。
「教えてやるとも、銀色の髪の娘。フェネスは、なにも教えてはくれまい。おまえが背負っている運命を」
「わたしの運命？」
「そう、おまえの運命だ。おまえは、近い将来、銀狼の部族の族長となる。ひとつの周期の終わりにふさわしい偉大な族長にな。過去の転生のたび、おまえは、つねにそうであったのだ。そして、銀狼の民はおまえのもとに結束し、われらの部族に牙を向ける……」
話を続ける剣の牙の公爵グレイルの目に、憎しみの光が宿りはじめた。
周期という繰り返された歴史のなかで、グレイルとマリスとは、常に戦ってきたという。そして、ふたりの戦いとは、互いの守護神獣の代理戦争に他ならなかった。次の周期にクリスタニアの秩序を定めるべき神獣王が、いずれであるかを決する戦いだったのだ。
しかし、勝者はつねにマリスであった。グレイルは敗れ、屈辱にまみれ死んでゆかねばならなかった。
「過去において、オレが敗れたのは、この世界がフェネスの周期により支配されていたからだ。フェネスの用意した闘技場で戦っていたからなのだ！」
剣の牙の公爵は、まるで手負いの虎が怒りにまかせて吠えたてているようだった。
「しかし、今回は違うぞ。フェネスの



司る周期は失われた。ルーミスの結界も破られた。古い秩序は失われ、新しい秩序にとってかわられる。そして、次なる新しい秩序は、われらが神王バルバスの手によって築かれるのだ。おまえは古い秩序とともに、永遠に滅び去るのだ！　銀色の髪の娘よ!!」

マリスの目にも、怒りの炎が宿りはじめた。

「周期の支配を受ける者に、周期の秘密を語ってはならない。それは、すべての神獣が誓った掟でしょう。神王バルバスは、その掟さえ破ったというの！」

「周期など、もはや存在せぬわ！」

「認めないわ！」

マリスは一声、叫び、両手で槍を構え、その穂先を剣の牙の公爵グレイルに向けた。銀狼のサージも、身体を深く沈めて、いつでも飛びかかれる態勢をとる。

それまで、ふたりの途方もない話に茫然としていたレイルズだが、戦いがはじまりそうな様子にはっとなった。

「待ってくれ、マリス。戦いになれば、サイアたちが……」

レイルズは背後からマリスを抱きとめて、必死になって言った。

「離して、離してください。今の話を聞いたでしょう。わたしは、あの男を倒さなければならない！　たとえ、命に変えてでも……」

「だめだ、マリス。あいつに勝てないと言ったのは、君じゃないか。降伏するしかない。降伏すれば、助かるかもしれない。隙を見て、逃げだすことだってできる」

「レイルズ！」

マリスは目を見開いて、レイルズの顔をまじまじと見た。

「本気で言ってるのですか。たった1日、2日のことなのに、そこまで勇気を失ってしまうなんて……。誇りを失った人間には、もはや生きていく価値はありません。これからの一生を臆病者と蔑(さげす)まれて、生きてゆくつもりなのですか？」

「価値などなくていい。臆病者でもいい」

レイルズは必死になって叫んだ。

「オレはあの戦士に切られたとき、死んだと思った。自分がこの世界から消えてなくなると、もう考えることも、行動することもできなくなるんだと……。この絶望感は、言葉になんてできない。オレはそれを一度、味わった。もう二度と味わいたくない。君にも、サイアにも、そんな思いはさせたくはないんだ」

「レイルズ……」

マリスの碧い瞳が、哀れむようにレイルズを見つめる。その瞳がレイルズの心に突き刺さってくるが、マリスを抱きとめた腕を離すつもりはなかった。そして、顔だけを剣の牙の公爵に巡らせる。

「降伏を認めてくれ！　オレの父親は、ダナーン王国の騎士団長なんだ。身代金ならいくらでも用意できる。マリスはダナーンに連れてゆき、この世界に二度と関わらせないと誓わせる。周期とやらは失われたんだろう。彼女を生かそうと、殺そうと、関係ないはずだ！」

レイルズは、剣の牙の公爵に懇願した。

そんなレイルズを茫然と見つめる仲間たちの姿が、剣の牙の公爵の巨体のうしろからかいま見えたが、レイルズは気にもしなかった。ここにいる全員を救う道は、この男の慈悲に期待するか、欲に訴えるしかないのだ。捕虜になった上級騎士が身代金を払うことで解放された例は、古来よりいくらでもあるのだ。

「貴様の父親が、騎士団長だと」剣の牙の公爵グレイルは、そう言って、噴きだすように笑った。

「なるほど、この新しい王国を征服するのは、骨が折れるだろうな。戦おうともせず、いきなり命乞いをする男が、騎士団長の息子とは。おそらく、その騎士団長殿も、このオレの姿を見ただけで、泣いて命乞いをはじめるのだろうさ」

剣の牙の公爵は、全身を揺らしながら豪快に笑った。主人の笑いにつられるように、配下の戦士たちも、声をあげて笑いはじめた。

下卑た笑いの合唱が、風に乗り、四方に散ってゆく。

もちろん、レイルズの耳にもその笑いは届いていた。その声が頭のなかでどんどん増幅され、頭が砕けるかと思えるほど大きく鳴り響いた。

「ベルディアの騎士たちは、屈辱よりも死を選ぶ。だが、おまえの国の騎士は死よりも屈辱を選ぶというわけだ」

剣の牙の公爵の笑いは、大地さえも動かさんばかりだった。

レイルズは真っ赤な顔をして、うつむいた。マリスを制止していた手をだらりと離すと、両の拳を固く、固く握りしめる。

涙が目から溢れでた。恐怖のために流した涙ではない。怒りと恥辱に震える心が洩らした絶叫であった。

「父さんを……、父さんを侮辱したな……」

そのつぶやきは、レイルズの意思から出たものではなかった。自分の魂が、肉体の殻を破ってほとばしったものだと思われた。レイルズは血走った目を、剣の牙の公爵に向けた。

「よくも！　父さんを!!」

レイルズは腰から短剣を引き抜くと、次の瞬間には剣の牙の公爵に向けて投げつけていた。

剣の牙の公爵は、まだ大声で笑いつづけていた。しかし、レイルズが短剣を投げた瞬間、その笑いがぴたりと止まった。そして、かっと目を見開いて、飛んでくる短剣を睨みつける。巨漢の戦士は、野性の虎のごときしなやかな動きをみせて、短剣をかわそうと身体を動かした。

常ならば間違いなく、かわしていただろう。しかし、レイルズが投げつけた短剣には、強い魔力が秘められていた。さしもの彼も、そこまでは予想しようがなかった。

レイルズの狙いは違わず、短剣は、剣の牙の公爵の右目に柄のところまで深く埋まっていた。

一瞬の間をおいて、傷口から血が滴ってゆく。そして、巨漢の戦士は仰向けに地面に倒れていった。

そして、鈍い地響がひとつ起こった。

配下の戦士たちは、主人が倒されたことに、激しい動揺を受けた。激しいざわめきが、6人の男たちのあいだを走りぬける。

その隙を熟練の冒険者たちが見逃すはずはなかった。シャイロンとバッソーのふたりが同時に、動いていた。

バッソーは地面にしゃがみこむと、ひとりの戦士の向こう脛にまわし蹴りを放った。シャイロンは、別のひとり

に体当たりをかます。

バッソーたちの行動に気がついて、ビーンは悲鳴をあげながら地面を転がって、その場から逃れた。

ただひとり、４人の敵に囲まれて逃げられないサイアのところには、長く尾をひくような咆哮とともに、１匹の獣が躍りこんでいった。

マリスが銀狼に向かってなにか叫び、自分も槍を構え走りだしていた。

銀狼のサージは、まっすぐに駆け、サイアに飛びかかっていった。血迷ったのでも、獲物を見分けられなかったのでもない。銀色の狼は、悲鳴をあげながら倒れたサイアの服の襟もとを咥えると、かるがると跳躍してうろたえる戦士たちの囲みを突破したからだ。

「早く逃げてください！」

マリスはサイアたちに叫ぶと、彼女の忠実な銀狼のように猛然と、向かっていった。反応の遅れたひとりが、たちまち槍で胸を貫かれて、口から鮮血を溢れさせて絶命する。そのころには、ようやく敵の戦士たちも反撃の態勢を整え、マリスを返り討ちにしようと襲いかかっていった。

そこに銀狼のサージが戻ってきて、主人を救おうと牙を閃かせる。

いったんは、その場から逃げだしたシャイロンとバッソーのふたりも、武器を手にふたたび姿を現わした。そして、彼らを見張っていたふたりの戦士たちと切り結んでゆく。

シャイロンは力任せに大斧を振るい、バッソーはすばやい動きで相手を翻弄しながら、小剣を繰りだしている。

サイアとビーンのふたりは、戦いの場から懸命に逃げている。ふたりを追いかける余裕のある者は誰ひとりいなかった。

敵味方入り乱れての激しい戦いが、レイルズの目の前で展開された。

それを見つめながら、レイルズは短剣を投げたままの姿勢で、茫然と立ち尽くしていた。父を侮辱されたという怒りに身を任せ、短剣を投げたあと、ふたたび我に返っていたのだ。自分がなにをしたのかさえ理解できず、ただ逆転した形勢を見守っているだけだった。

「なにをしてやがる。早く助けに来やがれ！」

動こうとしないレイルズに気がついて、バッソーが怒鳴りつけてきた。

それでも、レイルズは動かなかった。いや、動こうとしたのだが、目の前で繰り広げられる戦いの激しさに圧倒され、足がすくんでしまったのだ。

「レイルズ！」

遠くから聞こえるサイアの声で、ようやくレイルズは我に返った。

ぼんやりと自分の腰に吊るされた剣を見つめ、その柄に手をかけた。そして、ゆっくりと刃を抜き放つ。

天に向かって掲げるように、その剣を突きあげると、太陽の光を受けて、銀製の刀身がぎらりと輝いた。

「レイルズ！　早く、やっつけちゃってよ」

ビーンのもどかしそうな声が聞こえてくる。

「勇気をもて、少年！　幸運神の加護を信じるのだ」と、シャイロン。

レイルズは剣を正眼に構え、ゆっくりと呼吸を整えた。

そして、レイルズは吠えた。

それは、心の底から湧きあがってくる戦士の雄叫びであった。

## 3

数刻のうちに、戦いは決着がついていた。

シャイロンとバッソーのふたりは、それぞれ自分の相手を倒した。マリスはふたりの敵を仕留め、残る敵は銀狼のサージと遅れて戦いに加わったレイルズがひとりずつ葬った。

そして、短くも激しい戦いに勝利して、レイルズたち４人は喘ぐように地面に座りこんだ。ただ１匹、銀狼のサージだけは息も乱すことなく、地面に四肢を踏ん張っている。

喜びの声をあげながら、サイアとビーンのふたりが駆けこんでくる。

「レイルズ、無事でよかった」

サイアは涙を流しながら、レイルズの胸に飛びこんできた。弾みでレイルズは後ろに倒れそうになったが、両手を後ろについて、かろうじて身体を支えることができた。

「きっと、助けにきてくれると思っていたわ。レイルズ……、レイルズ……」

サイアは繰り返しレイルズの名前を呼びながら、彼の胸に顔をうずめて、涙を流しつづける。

「サイア……」

レイルズは戸惑いの表情を浮かべて、救いを求めるように、マリスを見た。

マリスはレイルズと視線が合うと、狼狽したように視線をそらした。そして、銀狼のサージを招き寄せる。

「レイルズ、さっきは本当に驚いたよ。すごい芝居だったね。本当にレイルズが臆病になったのかと思っちゃった」

ビーンが照れ笑いを浮かべながら、レイルズのところにやってきた。

「芝居……だって？」

レイルズは惚けたように口を開けたまま、ビーンを見上げた。

「とにかく、生き長らえたみてぇだな」

バッソーがやれやれとため息をついた。

「おまえに言われたとおり、ここで待ってたら、こいつらがやってくるじゃねぇか。オレはてっきり、おまえが捕まって、オレたちのことを白状したに違いないと思ったんだけどよ。どうやら違ったようだな」

シャイロンは、地面にひざまづき、幸運神に感謝を捧げるとともに、身を守るためとはいえ、他人に不幸をもたらしたことを懺悔している。

そのとき、森の方から誰かが叫ぶ声が、聞こえてきた。

新手の敵かと緊張して、レイルズは声の方に顔を巡らせる。

見れば、10人ぐらいの集団が、まっすぐにレイルズたちの方に歩いてきている。

また、叫び声が起こった。今度の声は、はっきりと聞こえたが、レイルズには理解できない言葉だった。

「あれは、わたしの仲間です！」

マリスは嬉しそうに言うと、立ち上がって大きく手を振った。

銀狼のサージも尾をぴんと張りながら、短く吠えて、主人の仲間たちに呼びかけている。

レイルズたちも立ち上がって、彼らが近づいてくるのを待った。

「オレたちは助かったんだ……」

レイルズは胸にたまったものを一気

に吐きだすように、そう言った。
そして、自分の冒険が終わったことを、レイルズは意識した。もはや、このクリスタニアにやってくることは二度とないだろう。そして、気高く、美しい銀色の髪の少女と出会うこともないのだ。
レイルズはそっと、マリスの横顔を見つめた。
マリスは笑顔で手を振りつづけている。
と、その笑顔がふいにレイルズの方に向けられた。そして、レイルズが彼女を見つめていることを知ると、うろたえたように視線を泳がせ、すぐに仲間たちの方に向きなおった。
たった、それだけのことだったが、レイルズは心の底からの満足感を覚えた。
レイルズはマリスのことを忘れない。そしてまた、彼女も自分のことを忘れない。そんな気がしたから。
レイルズはマリスのそばに寄ってゆくと、借り物の剣を腰からはずし、両手に持ち替えて、マリスに差し出した。
「ありがとう。マリス……」
レイルズはためらいながら、彼女の名を口にした。
マリスは口許に微笑を浮かべながら、ゆっくりと首を横に振った。
「その剣は、受け取ってください」
「しかし、これは銀製の剣だ。こんな高価な物、もらえないよ」
「それは、わたしの部族に伝わる大切な剣です。だからこそ、あなたに受け取ってほしい。わたしの部族の勇者に与えられるものだから……」
「オレは勇者なんかじゃない。それは、マリスがいちばんよく知っているだろう」
「いいえ、レイルズ。あなたにこそ、その剣はふさわしい」
マリスはそう言うと、レイルズから剣を取りあげて、自らの手で彼の腰のベルトに帯びさせた。
レイルズはマリスと向かいあったまま、しばらく彼女の瞳を見つめつづけていた。マリスの碧い瞳のなかに自分の瞳が映っているのが分かった。そして、自分の瞳は、マリスの瞳を捕らえていて無限の連鎖となって、お互いの心にまで届いていた。
なにかを言おうと、マリスの口がわずかに開いた。そのときだった——。
銀狼のサージが、電光のように動いたのだ。巨大な銀色の身体が宙に舞い、レイルズとマリスの頭上をかるく飛びこえてゆく。
そして、まだ空中にいるあいだに、サージは一声、高く短く鳴いた。そして、着地する。しかし、銀色の狼は糸の切れた操り人形のように、力を失い、地面に倒れこんだ。
だらりと横に伸びた四肢が、ぴくぴくと痙攣を起こしている。
「サージ！」
驚きの叫びをあげて、倒れた銀狼のもとに駆け寄ってゆこうとするマリスを、レイルズはあわてて抱きとめた。
銀狼のサージはすぐに動かなくなった。その眉間に深く、短剣が突き刺さっているのが見える。その短剣は、間違いなくレイルズの物だった。怒りに任せて、剣の牙の公爵に投げつけた魔法の短剣。
そして、レイルズたちが慄然として見守るなか、その剣の牙の公爵が、ゆっくりと立ち上がろうとしていた。
「不死身なのか……」
レイルズは、激しい喉の渇きを覚えた。ごくりと唾を飲みこむ。神の城壁を見上げたときのように、相手の巨大さに圧倒されていたのだ。
「不覚だった……」
剣の牙の公爵は大地を踏みしめると、レイルズたちひとりひとりをゆっくりと睨みつけていった。右目からはどくどくと血が溢れでている。彼は、その血を拭おうともしなかった。
「銀色の髪の娘。そして、新しき民の戦士よ。覚えておくがいい。われらが神王バルバスが、復讐を司っているということを。神王の名とこの失われた右目に誓って、貴様たちはこのグレイルが息の根を止める」
その言葉が終わるか終わらないうちに、その巨体はランプの炎を吹き消したように、なくなっていた。レイルズは、はっとして背後を振り返る。しかし、巨漢の戦士の姿は、どこにもなかった。
弾かれたようにマリスが飛びだし、動かなくなった銀狼のもとへ走り、その銀色の身体を抱きしめた。額に突き刺さった短剣を引き抜き、地面に投げ捨てる。
それだけでも、短剣は魔力を発揮し、矢のように飛び、地面をえぐるのだった。
「サージ……、わたしのために。ごめんね、ごめんね……」
マリスは子供のように泣きじゃくりながら、何度もごめんねを繰り返した。
剣の牙の公爵が消えてしまった空間を見つめながら、レイルズは心の底からの恐怖を味わっていた。剣の牙の公爵の言葉が、まるで死刑の宣告のように思えたからだ。
「あいつは、化物なのか？」
レイルズは、マリスが落ち着くのを待って、震える声で彼女に尋ねた。
「……分かりません。ただ、神獣だったバルバスが、復讐の守護神でいたことは、紛れもない事実です」
冷たくなった銀狼の頭を膝にのせたまま、マリスがぽつりとつぶやいた。
その答に、レイルズは冷たい汗が噴きだしてくるのを感じた。
「だ、大丈夫さ。ダナーンに帰れば、あいつも追いかけてはこれないはずだ……」
レイルズは自分に言い聞かせるようにつぶやいた。
「それがいいでしょう。ただ、気をつけてください。あの男は自らが望む場所へと跳ぶことができます。そして、神王の名を出した以上、かならずや彼は復讐を遂げようとするはずです。たとえ、どこへ逃げようと、あの男の手から逃れるのは容易ではないでしょう」
レイルズは両腕で自らの身体を抱えこんだ。悪寒がひどく、全身が凍ったみたいだった。
「いや、そんなことはない。王都にさえ行けば……」
王都へ行けば父がいる。いかに、剣の牙の公爵が強くとも、父に勝てるはずがない。血煙の騎士と恐れられる父ラッセルには……。
そのとき、レイルズの頭のなかを、またビーンのあの言葉がよぎった。
「最後にはお父さんを頼るんだね」
レイルズは激しい衝撃を受けた。剣の牙の公爵の大刀(シャムシール)で切られ、身体を引き裂かれたときよりも、その衝撃は大きいのではと思われた。自分はまたも、父に頼ろうとしているではないか。
「オレはいったい誰なんだ。ラッセル

か？　違う、レイルズだろう」
　レイルズは心のなかで叫んでいた。
　誇りを失った人間は、もはや生きてゆく価値はないとマリスは言った。その通りだ、とレイルズは思った。そして、もしも、今、逃げ出せば、二度と自分の足で立つことはできないのではないか、とも。ダナーンに戻れば、きっと父を頼ってしまうに違いない。
「ダナーンには戻れないな……」
　レイルズはぽつりとつぶやいた。しかし、その言葉は、気の遠くなるような決断から生まれたものだった。
「ダナーンに戻れない？」
　レイルズの言葉を聞きとがめ、マリスが怪訝そうに顔を上げた。
「ああ、戻れない。いや、戻らないんだ。オレはダナーンに戻って、もう二度とこの世界には足を踏み入れないつもりだった。だが、今、ダナーンに戻れば、オレは生きる価値のない人間になってしまう」
「だから、この世界に留まるというのですか？」
　銀狼をそっと地面に下ろし、マリスは立ち上がった。そして、レイルズの真意を問うように、じっとその碧い瞳を向けてくる。
「そうする、つもりだ」レイルズはきっぱりと言った。
「オレは、もう二度と逃げださない。たとえ、相手が不死身の化物でもだ。あいつがオレに復讐をするというなら、受けて立ってやるさ。むざむざ殺されたりするものか」
　強がりを言ってるだけだ、とレイルズは思った。本当は怖くて仕方ない。しかし、今、勇気を奮い起こさねば、本物の臆病者になってしまう。そうは、なりたくなかった。
　臆病者の自分を父は嫌悪するようにも思えたから。ダナーンに戻るのは、あの巨漢の戦士を討ちはたしてからだ。
「レイルズ……」
「マリス……、これはオレの戦いなんだ。もちろん、君に迷惑はかけない。ただ、もうすこし、オレがこのクリスタニアにいることを許してくれ」
　マリスはレイルズの瞳を見つめたまま、静かにうなずいた。
「なんだい、結局、おまえもこの世界に残るのかい？」バッソーがにやにや笑いながら、レイルズに声をかけてきた。
「オレはここでお別れだと思っていたのによ」
「迷惑なら、勝手に行ってくれてもいいぜ」レイルズは真顔で、バッソーに言った。
「オレのそばにいると危険な戦いに巻きこまれるから……」
「馬鹿、言うな。ここまで乗りかかった船だ。たとえ、どこへ行こうとこのままつきあうぜ」
「わたしも一緒に行かせて……」
　サイアが遠慮がちに声をかけていた。
　レイルズはおおあわてで、首を横に振った。
「だめだよ、サイア！　君にも分かったろう。この世界は、危険すぎる。君はあの老いぼれ魔術師のもとに帰るんだ」
「帰れないわ……」ばつの悪そうな顔をして、サイアはぽつんと言った。
「帰れないのよ。だって、わたしは老師の許しも得ずに、この世界に登ったんだもの。それに、この魔術師の杖と呪文書だって、実は老師の物なの。その……無断で、借りて、きたの」
「盗んだのか？」
　レイルズは、開いた口が塞がらなかった。
「それに、わたしにはまだこの世界でやることがあるから……」
　そう言う、サイアの顔には、強い決意が満ちていた。
「分かったよ、サイア。だけど、一緒に行くなら、早く呪文を覚えてくれよ。ついでに、マリスたちの使う言葉もな」
「それは、まかせて！」
　弾んだ声で、サイアは言った。
「ふたりが帰らないんなら、僕もこの世界に残る！」
　ビーンがだだをこねる少年のように、激しく首を振った。
「分かった、分かった。どうせ、おまえなんか、もしものことがあっても、誰も哀しまないんだ。それなら、どこで死のうと同じだもんな」
　レイルズは意地悪く言った。本当は今までのことをビーンに謝りたかったのだが、いきなり素直にはなれなかった。彼には悪いが、今はそれでいいと思った。無理にでも、昔の自分と同じに振る舞うことで、失いつつある勇気を取り戻さねばならないから。
「ひ、ひどいよ。レイルズ！」
　ビーンが泣きそうな顔で叫ぶ。
　まったくひどい奴だ、とレイルズは思った。そして、レイルズは、ふたたびマリスを見つめた。
「ということだ。すこし、仲間が増えたけど。勘弁してくれ……」
「喜んで、レイルズ……」
　マリスは言葉をつまらせて、その目にわずかに涙を浮かべてさえいた。
　と、その表情が、きっと引き締められる。
「わたしも……、わたしも、決意しました。部族の長たる運命が定められているなら、それに従いましょう。部族の者をまとめて、神王と戦いましょう。そして、周期の支配をこの世界に取り戻します」
　そして、マリスはその場にひざまづき、冷たくなった銀狼の骸をそっとなでた。
「あの男が神王と失われた右目にかけるなら、わたしは神獣王フェネスとわたしの身代わりになってくれたこのサージに誓って……」
　レイルズは運命とか周期とかは信じる気にはなれなかった。だが、マリスだけは信じられると思った。だから、彼女の願いがかなうことを、そっと心のなかで祈った。
　また、呼びかけてくる声が響いた。
　振り返ると、マリスの仲間たちの姿がはっきりと見えるまでに、近づいてきていた。
　マリスは、サージの銀色の毛をなでながら、静かに瞑目している。
　レイルズは、マリスに代わって、近づいてくる者たちに手を振りはじめた。これから同じ船に乗り組んでゆく仲間たちかもしれないのだ。仲良くしていて損はないだろう。
　手を振りながら、レイルズは、運命の奔流に運ばれつつも、自分が目指すべき新天地を見出したような、そんな気持ちになりはじめていた。

（第一部　完）




▲今号のタイトル・イラストは京都府・草爪影士さん

ひとりぼっちのキミ……このコーナーがあるぢゃないか

# READERS' GUILD
# リーダーズギルド

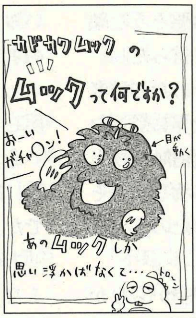
第3回を迎えた読者のための解放区、リーダーズギルド。残念ながら今回も、ページは縮小したままなんです(いろいろと事情が……)。しかし、暫定的ではありますが、新コーナーもあるので堪忍してね。

## POST CARD GALLERY
### ポストカードギャラリィ

プロも顔負け！　のイラストがばしばし届いております。すでに常連さんができそうな気配もあるこのコーナー、もちろん初投稿も大歓迎。ボツっても次回があるからね！




▲岐阜県・江口賢　すっかりひょうきんになってしまったネルフェがなんともいえません




▲東京都・ロゼブー　MOOKとは、マガジンのMと、ブックのOOKが合体したものなんですよ




▲大阪府・早瀬一成　リーダーズギルドでも大暴れしてくれることを期待してますからね！




▲神奈川県・猫猫　もっとすごいの作るから、おこづかい節約して毎号買ってくれるとうれしいな




▲岡山県・秋月団子　タコ!?　それはないんじゃないか。おいしそうだけど




▲愛知県・葵椎名　このはがきが来た時点ではそれもあるかと思ったけれどもねえ




▲東京都・しとろん　人気のダブルムーン。これ以上死なないでのおはがき多数




▲宮城県・チェシャ猫　……だそうです

## リーダーズボイス

**イラストに比べると文章投稿がちょっと少ないかな。文章投稿が増えればページも増える？　何でもおハガキ送ってね。**

4号はVol. 3から2か月後。と、するといよいよ『コンプRPG』も隔月発行になるのでございますか。いやぁ、めでたい。でも、さらにはりきって月刊化する必要など全くありませんぜ。時間に余裕をもって内容を徹底的に吟味する、これが"戦うTRPGマガジン"が"戦う"うえで最も大切なことなのですから。そうですよね、ダンナ？(**神奈川県・TAMA**)

月刊・隔月刊化に対してはたくさんお便りがきているんですが、どちらかというと反対！　の声が多いんですよね。

いよいよ待望の隔月発行になったのだろーか？　もしそうなら値段を少し下げてはくれないだろうか。Vol. 3から表紙の紙が安っぽくなっちゃったことだし……。(**岡山県・か**)

発行回数が増えると、先立つものが心配じゃありませんか……。

Vol. 3の「週刊にして読者を破産に……」というのを見て私は思った。「読者破産の前にしめ切りに追われて、ヒーヒーいうのではないか」と。(**大阪府・主緋**)

その通りだ……。強気にでて反省しています。

僕は思う。テーブルトークをプレイしていると「おたく」と呼ばれるのに、体操ばかりしているやつらは「おたく」と呼ばれないのかふしぎである。(**和歌山県・パーンの子供**)

素朴な疑問のなかに、何か訴えるものをひしひしと感じてしまいます。

TRPGファンの人なら一度はあるだろう！　学校でプレイをしていて先生に「サイコロとばくやってるな」と、サイコロを取られたことが！　ちがう、と言ってもTRPGをうまく説明できないのでわかってもらえない。オレのサイコロを返せ～(この前なんか百面クリスタルを取られた。


●ITHA WEN Ua コンベンション／8月15日(土)9：30～17：00　東京都渋谷区恵比寿区民会館／参加費：一般1000円　マスター700円　女性、中学生以下500円／内容：イサー・ウェン＝アー　ゲームプレイング＆トーキング／予約制です。詳細は8月5日までにトレジャーハウス(有)TEL03-3384-8085 へ。

▼神奈川県・嵐　こちらは隔月刊化賛成。プロ顔負けのイラストありがとう
▼千葉県・およたま　表情は穏やかだけど言ってることはけっこうきつい2人に、言葉のないユウル……








▲千葉県・藤原将　かわいい絵に厳しいご意見ありがとう。まあ、ムックですから

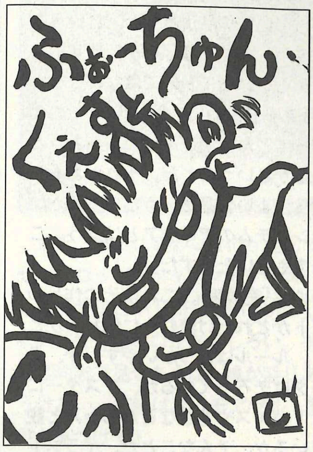
▼埼玉県・Blue＆ふりっぷ　初合作記念ということで採用！







▲北海道・しのべ☆りさ　FQファンはたくさんいるゾ



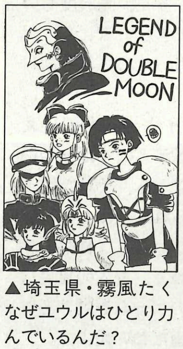
◀沖縄県・しるく　ハガキいっぱいのこの迫力にまいりました。「間違っても載せないで下さいね」なんて書かれるとよけいに紹介したくなるんですよね、これが




▲兵庫県・卍谷成重　ペンネームに似合わないかわいいイラスト

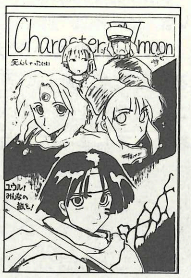
▼静岡県・尾上真弓　ズームイン!!　朝！風ダブルムーンでした

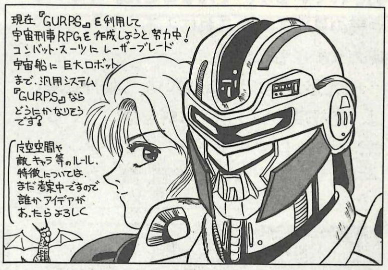





▲埼玉県・霧風たく　なぜユウルはひとり力んでいるんだ？

▼埼玉県・かべる　前号でPN間違えてしまってごめんなさい





▲神奈川県・ぺーぺー　完成したら、めざせRPGデザイナー！　に応募待ってます

高かったのに……)。(**大阪府・セラメラ**)

このさいしっかり先生に説明して仲間にし、学校公認のサークルでも作って、堂々と校内でプレイして欲しいものです。

**V**ol. 3に載っていた神谷一生の友人の「K君」です。神奈川県のみかざき吏緒さん、彼がなぜ「文通したい」などと考えたか、それは彼が男子校に入ったからです。読者のみなさん、このMr. 神谷を温かく見守ってあげて下さい（不幸の手紙なんぞを送らないように)。よろしくお願いします。(**愛知県・友人K君**)

本人からも「男子校に行ったらあーなっちまうんだわー！」というおハガキをいただきました。でも、やさしい友人がいるからいいじゃないですか。3年間の辛抱だ。

**そ**れは私が「ソード・ワールド」でGMをしていたキャンペーン・シナリオ15作目の最終回のとき、それまでPC2人を戦闘不能にさせ、無敵を誇っていた無傷のボス（10レベルのシャーマン）が、戦士ライ君の3連続6ゾロによって、あっけなく一撃で粉砕されてしまったのです。ちなみに確率にすると46656分の1でした。(**兵庫県・鈴木将人**)

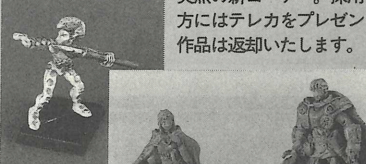
「RPGギネス」にはけっこうおハガキが集まっているんですが、この確率には驚き。もっとすごいのを待つ！

**去**年、仲間と「ソード・ワールド」をプレイしていたとき、GMが「大ムカデ」と「大ナメクジ」を出してきた。なんとか倒したのだが、突然「そのモンスターを焼いて食べよう」と言いだしたものがいた。それもエルフの女性のシャーマン。「正気かっ！　おのれはっ！」という僕の叫びも却下され、あわれ「大ムカデ」と「大ナメクジ」は焼かれ、エルフの腹の中へ……（その後、2匹のゴブリンが同じ運命をたどるのであった)。(**埼玉県・ウィル・O・ウィスプ**)

これも一種の「ギネス」かな。しかし、お腹こわしそうで……。

## フィギュア博物館

突然の新コーナー。採用の方にはテレカをプレゼント。作品は返却いたします。



右下は広島県・夏木修くんのアンディ＆エフィ。同封の手紙からは受験勉強のあい間をぬって製作した苦労が忍ばれました。左上は愛知県・山下世紀くんの作品。シタデルミニチュア74237「ウォーダンサー」より、彼いわく「大変あやしい色彩」の一品です。カラーでお見せできないのが残念。

●安城RPGコンベンション／8月16日(日)9：15～16：30　愛知県安城市民会館／参加費：プレイヤー300円　GM無料／内容：RPGフリープレイ（ゲームは自由）当日受付につき予約不要。開始時間までにご来場下さい。／主催：EXPLORER愛知本部連絡先：鈴木正尚　〒448　愛知県刈谷市新栄町6-4

# めざせRPGデザイナー

## 決定！'92年上半期の優秀作品はこれだ

このコーナーも3回目をむかえ、応募点数も50をこえた。優秀な作品も目白押しだ。そこで、今回は'92年上半期の総決算として3つのゲームをとりあげることにした。

評価の基準はおおまかにいって次のふたつである。

まずは「コンセプト」。ほかにはないゲームをめざしている作品かどうか、ということ。ただ誤解しないでほしいが、新しいアイデアだからいいってものではない。

「コンセプト」とは、デザイナーがそのゲームを使ってどんな遊びをしてもらおうと考えているかということだ。それがおもしろそうなら、よい作品ということ。細かいルールやシステムのアイデアとは違う。これは前号でも書いたはずだ。

ふたつめは「完成度」。これはその作品のコンセプトがどれだけ読む人に伝わるかということ。ルールはあつかいやすいか、必要なデータはそろっているか、マスターに対するアドバイスや背景などがちゃんと説明されているか、そんなことだ。イラストや表の見やすさもこれに入る。もちろん文章のうまさも必要だ。

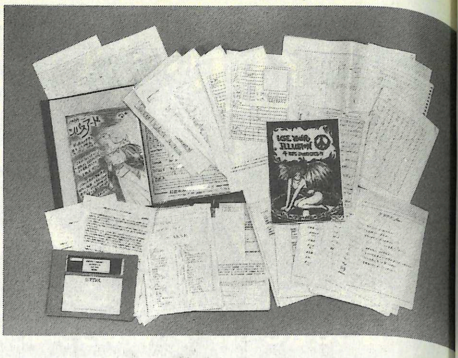
今回、最優秀作品賞に輝いた「魔神到来(デーモン・アライヴァル)」は、完成度という点では群を抜いている。コンセプトはオーソドックスなファンタジーRPGであるが、種族、戦闘、魔法などデータが豊富で選択肢が多い。それを自由に選べるキャラクター作成のルールがまた秀逸。テストプレイもやりこまれているようで、リプレイもたくさん送ってもらった。すぐにプロの作品として発売されてもおかしくないくらいのデキである。

コンセプトによって表現の手段は違うので、量が多ければいいというわけでもない。また年齢や経済状況によってハンデはあるので、ルールブックの形式で差別はしていないつもりだ。ワープロでも、原稿用紙やノートに手で書かれたものでも、力作はちゃんと評価していくのでどんどん応募していただきたい。

応募作品を全体的に見ると、やはりオーソドックスなファンタジーRPGが多い。そのほかに目立ったのは、時代劇RPGであるが、既存のファンタジーに日本風の味つけをしたにすぎないものが多く、完成度もいまいち。時代劇でしかできないことを、ゲームで表現することをもっとめざして欲しい。

特に10代の若いデザイナー諸君にいえることだが、新しいアイデアのすばらしいコンセプトを持っていながら、それだけで終わってしまって、送られてきたものではほとんどゲームができないような作品が多い。テストプレイを重ねて、友人の意見なども取り入れて、自分のゲームを磨きあげていくことがプロへの道だといえよう。

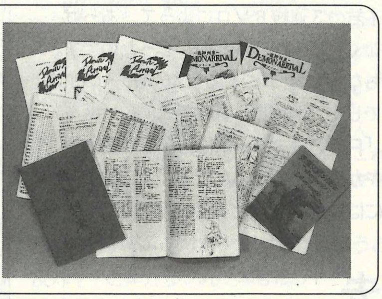
そしてまた、プロのデザイナーたちが作った多くの作品をよく見て、研究してほしい。



●今回のおもな応募作品
三重県／ゲムニ(14)「ロボマジック」。北海道／佐藤貴之(20)「剣と魂」。大阪府／京都丸B1(22)「めるへんたうん探偵社」。神奈川県／大石秀隆(24)「RING・LEADER」。千葉県／箕田潤(18)無題。兵庫県／森久芳(18)「USE YOUR ILLUSION」。兵庫県／高原龍二(15)「水晶世界」。青森県／珍田尚輝(18)汎用ファンタジーRPG「空(クウ)」。以上敬称略。

### 最優秀作品賞　京都府／武山裕(19)　魔神到来-DEMON ARRIVAL-

「魔神到来」は、デザイナーの武山氏が中学のときに作り始めたという。オフセットで印刷されたルールブック2冊のほかに、シナリオ、マスタースクリーン、リプレイ数冊も送ってもらった。このままでもプロの作品として十分通用するできで、現在150部ほどが京都を中心に出まわっているそうだ。8月にはコンベンションも京都で開かれるらしい。現在上級ルールを夏に発売できるように作製しているそうで、これも楽しみである。



### コンセプト賞　大阪府／京藤丸B1(22)　めるへんたうん探偵社

初心者、特に女性がなじめるようなゲームをめざした作品。カバ、ウサギ、ネコなどが活躍する、ムーミンのようなメルヘン世界が題材である。簡潔なルールで、気楽にできるようにと工夫されていて、コミカルな雰囲気もうまく出ている。

まだまだ改良すべき点もあるが、ほかとはちょっとちがう味を出している秀作。背景世界を充実させ、シナリオなどの遊びの材料をふやして、さらによい作品にしあげてほしい。

### システム賞　東京都／田中弘之(22)　彼方の刀

応募作品でも、プロの作品でも、サイコロの振り方の基本はほとんど同じだ。目標値以上をだすもの（いわゆるタスク・システム）と、技能などの数字以下を出すものの2種類だ。そんななかでこの作品は、D100を振って表を参照するというまったく独自の確率カーブをもっている。表は簡単なもので、キャラシートのすみにおさまる程度であり、繁雑ではない。戦闘におけるダメージの処理もその表を使う。なかなか意欲的な作品として評価できる。

# 伝言板

**メンバー募集**

**チームTTT**　〒753 山口県山口市赤妻町5-36／藤村栄二郎／ファンタジー系RPGをやってマス！中・高校生で近くの方。明るい性格の人、ご連絡を。

**Burn up**　〒563 大阪府池田市栄本町10-8／宇高良典／会員約60名(中学生～社会人)。新規会員を募集しています。初心者歓迎。詳しくは上記まで。

**Reckless Risk**　〒353 埼玉県志木市本町4-11-13 遠藤桂子(15歳)／会員約15名。ロードス、クリスタニア、ダブルムーンなどをプレイ。62円切手同封で。

**グループQuester**　〒317 茨城県日立市会瀬町2-2-21／中村開(17歳)／会員11名。生命体であればかまいません。往復葉書で連絡を。

**冒険企画運営局（APRO）日立本部**　〒316 茨城県日立市塙山町2-30-1／多串憲幸／局員13名(17～23歳)。月に1度会誌を発行、プレイは2回。年に1回2泊3日で強化合宿。日立市内の方のみ。

**精霊騎士**　〒320 栃木県宇都宮市細谷町313-1 細谷第2マンション203／川嶋孝礼(17歳)／たいていのRPGはこなします。精霊が好きな方歓迎します。

**DASH!**　〒174 東京都板橋区若木1-9-10／鈴木康裕／月一回板橋区内でプレイ。RPGしたい方、気軽に遊びに来て下さい。会誌もやってます。

**ライオット・カンパニー**　〒041 北海道函館市昭和3-25-11／吉田愛幸／会員3名＋α(16～20歳)。コンベンション主催、リプレイ、会誌の発行。

**仲間にいれて**

●〒852 長崎県長崎市三原町1340-3-3016／林田三郎(15歳)／TRPG歴4年。高校生となり仲間が減り、ついにひとり。プレイヤー、GM問わずにやれます。連絡ください。すぐにかけつけます。

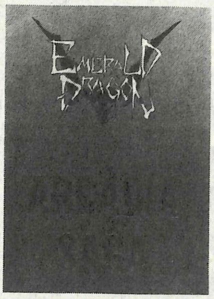
●〒521-11滋賀県彦根市稲部町102-13／西川敏明(16歳)／TRPGを始めて2年ですが、一度もプレイしたことがない！　近くの方連絡下さい！！

●〒735 広島県広島市東区温品2丁目4-29-25／三上香織(16歳)／TRPGは大好きですが、初心者です。近くのサークル、GMさん仲間にして下さい。

●〒675-13兵庫県小野市本町40／中島裕介(14歳)／D&Dを買ってはや5年がたちます。誰か仲間にしてください！　よろしく！

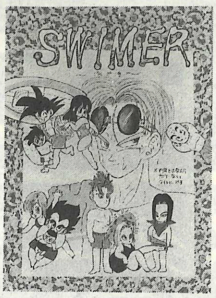
●訓大祭コンベンション／10月17日(土)10：30～17：00　10月18日(日)10：00～17：00　職業訓練大学校　〒229 神奈川県相模原市橋本台4-1-1　共通講義棟／参加費：無料／内容：TRPG、シュミレーション、カードゲーム、スロットレーシングなど、盛りだくさん。／主催：職業訓練大学校ゲーム部TEL 0427-61-2111(内線459)

# MINI COMI MARKET



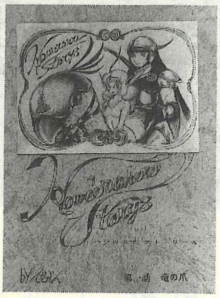
●コンプティーク本誌で人気を博したエメラルド・ドラゴンのゲームブック。堂々284ページ、ていねいな作りの立派！　な本です。オフセットで送料込み1600円。小為替で申し込んで。

ARCADIA SAGA／〒321 宇都宮市平出町4315-20 半田荘　磯方　永瀬祥




●ドラゴン・ボールのパロディ本。絵はいまひとつなんですが、パワーと、しっかり落ちているギャグでご紹介。A５判、28ページ。２色刷表紙で、一部手ぬり、というのが味です。

SWIMER／〒701-02　岡山県岡山市東畦83-14　草地礼子



●古代ヨーロッパの神話世界、フェアリーテイルなどに興味を持つてむじんさんの個人誌。まんがが主ですが巻末にはヨーロッパの伝説や民話関係のブックレビューもあります。A５判、40ページ。

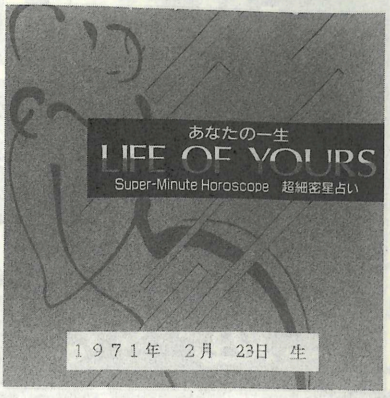
ハワウエア　ストーリーズ／〒223 横浜市港北区高田町477 富士アパート1-D　市川晃




●大阪の Fighting ☆HERO'Sがお送りするフォーチュン・クエスト本③。①と②は完売。この本は再版するということで、人気のほどがわかります。執筆人多数でA５判、32ページ、オフセット。

それが、どおしたっ!／〒551 大阪市大正区小林東2-10-19　三国貴代

## 変なもの見つけた




最近、書店に奇妙なものが並んでいる。なぜかフロッピーディスクのケースに入っている超細密星占い『LIFE OF YOURS』。内容が妙に具体的で語り口がおもしろい。彼氏、彼女、友達同志で見せあえば、場が盛りあがることうけあい。監修はマドモアゼル・愛で500円。君も見つけて！

## Vol.3プレゼント当選者発表

**1．ダブルムーン伝説サプリメントブック**　北海道・国中宜之他４名／**2．クリスタニア　コンパニオン**　長崎県・谷口進也他４名／**3．ロードス島戦記OVA記録集第二巻**　北海道・島田篤史他４名／**4．天外魔境II 卍MARU公式ガイドブック**　大阪府・奥田尚利他４名／**5．魍魎戦記MADARA～茶吉尼童子の章**　宮城県・迫陽生他４名／**6．悠久の風伝説　第二巻**　岩手県・板垣栄輝他４名／**7．極道くん漫遊記II**　愛知県・伊藤賢太郎他４名／**8．ポピュラス～闇との戦い～**　京都府・小林孝雄他４名／**9．血ぬられた王家の財産**　秋田県・井上智詞他４名／**10．チャイニーズ・メディスン**　富山県・室人武司他４名／**11．ソーサリアンシリーズ全12巻セット**　秋田県・佐々木慎／**12．ソーサリアン特製ボックス**　埼玉県・渡辺智治他９名／**13．フォーチュン・クエスト２枚組テレカ**　東京都・南雲久徳他５名／**14．サイレントメビウス腕時計**　埼玉県・尾形八起他１名／**15．魍魎戦記MADARA腕時計**　香川県・亀井裕樹他１名／**16．ロードス島戦記懐中時計**　東京都・伴野聡一他１名／**17．フォーチュン・クエスト目覚まし時計**　大阪府・吉田昭太郎他１名／**18．アートアルケミー**　兵庫県・佐藤征也他２名／**19．光と闇のレジェンドRPGルール編**　広島県・岩本光一他４名／**20．光と闇のレジェンドIV遺跡の町ファラム**　埼玉県・川鍋武他４名／**21．イサー・ウェン＝アー上級ルールセット**　茨城県・藤田博征他２名／**22．真田軍記**　岩手県・熊谷茂他２名／**23．ルーンクエスト'90s**　大分県・加藤元他２名／**24．ソードワールドRPGワールドガイド**　大阪府・渡辺慎太郎他２名／**25．バトルテック**　群馬県・市川正幸他２名（敬称略）

●〒790 愛媛県松山市古川南3-27-15／上田真也（11歳）／６年生の「ガキ」でも入れてくれるサークルがあれば。愛媛県かその近くがいいです。

●〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-30-7／岩下匡広（14歳）／クリスタニアを買ったのですが､周りにやる人がいません。中２ぐらいの方、お願いします。

●〒010 秋田県秋田市仁井田字下新田7-40／藤河洋平(16歳)／秋田近郊でロードス、クリスタニアの初心者用サークルの皆さま、入れて下さい。

●〒020-01岩手県盛岡市前九年1-10-28-602／佐々木渉(18歳)／進学の都合で今までのメンバーと集まれなくなってしまいました。仲間に入れて下さい。

●〒063 北海道札幌市西区発寒11条6-4-1-401号／日高春美／テーブルトークがやりたいので近くのサークルの方、入れて下さいっ。

## 投稿・応募のおきて

次号締切は８月31日（当日消印有効）。

●イラスト／ペン、黒インク、スクリーントーンなどを使って描いて下さい。色鉛筆、薄墨はなるべくさけて下さい。

●リーダーズボイス／本誌の感想、ご意見、身の回りのおもしろい出来事など、RPGに関係のないことでも掲載の可能性あり。文字量は200 字以下が目安でしょう。

●伝言板／サークルのメンバー募集や、サークルなどに入りたい人はこちらへ。編集部では問い合わせに応じられないので、連絡先と代表者名をしっかり明記して下さい。

●めざせRPGデザイナー／オリジナルRPGを募集します。システムとして遊べるものを応募して下さい。

●MINI COMI MARKET／同人誌を紹介します。代表者名、連絡先、電話番号、その他詳しく明記して。

●あて先

〒162 東京都新宿区新小川町１-14
NAOビル　コンプRPG編集部
「リーダーズギルド○○」係

●RED CAP からひとこと！　Vol.２に載りお手紙をたくさんもらったのですが､住所が〒番号からきちんと書かれてなくてパンフレットが送れない方がいます。北海道・鈴木信也くん、埼玉県・小柴勝宏くん、宮城県・馬岩広高くん、至急はがきで連絡して下さい。〒228 神奈川県座間市ひばりが丘2-740-37　長谷川方RED CAP

# 迫力満点の次号Vol. 5は

# '92年10月中旬発売！

『漂流伝説クリスタニア』第2部に突入。付録は『ガープス』をすぐに遊べる「ソロ・シナリオ」。レギュラー企画も内容充実、乞ご期待！

カドカワ ムック

# コンプRPG

## VOL.4

●1992年8月31日発行
●定価880円（税込）

## STAFF

Chief Editor ……………… 角田貢士朗
Editors ……………………… 山田美恵子／島谷光弘／柏原康雄
㈱グレイル／㈱フィールドワイ
徳田直巳／片岡英一郎／佐々木里恵
Designers ………………… Design Studio THAT／遊デザイン室
㈱ディレクション・ナカ／スペースＭＡＯ
Photographer ……………… 武居台三



編集人　角田貢士朗
発行人　佐藤辰男
発行所　角川書店
住所　〒102東京都千代田区富士見2-13-3
電話　編集部:03-5228-1711
販売部:03-3817-8523
広告部:03-3817-8425
印刷所:凸版印刷株式会社

雑誌コード　62480-06
Printed in Japan
721004

### 編集部の住所変更のお知らせ

★編集部の住所が変わりました。新住所は、〒162 東京都新宿区新小川町1-14NAOビルです。ご投稿など、編集部あての郵便物はすべて、上記あてお送りください。




このお話の原作はカドカワノベルズ『ファンタジー王国Ⅰ』に収録されています。

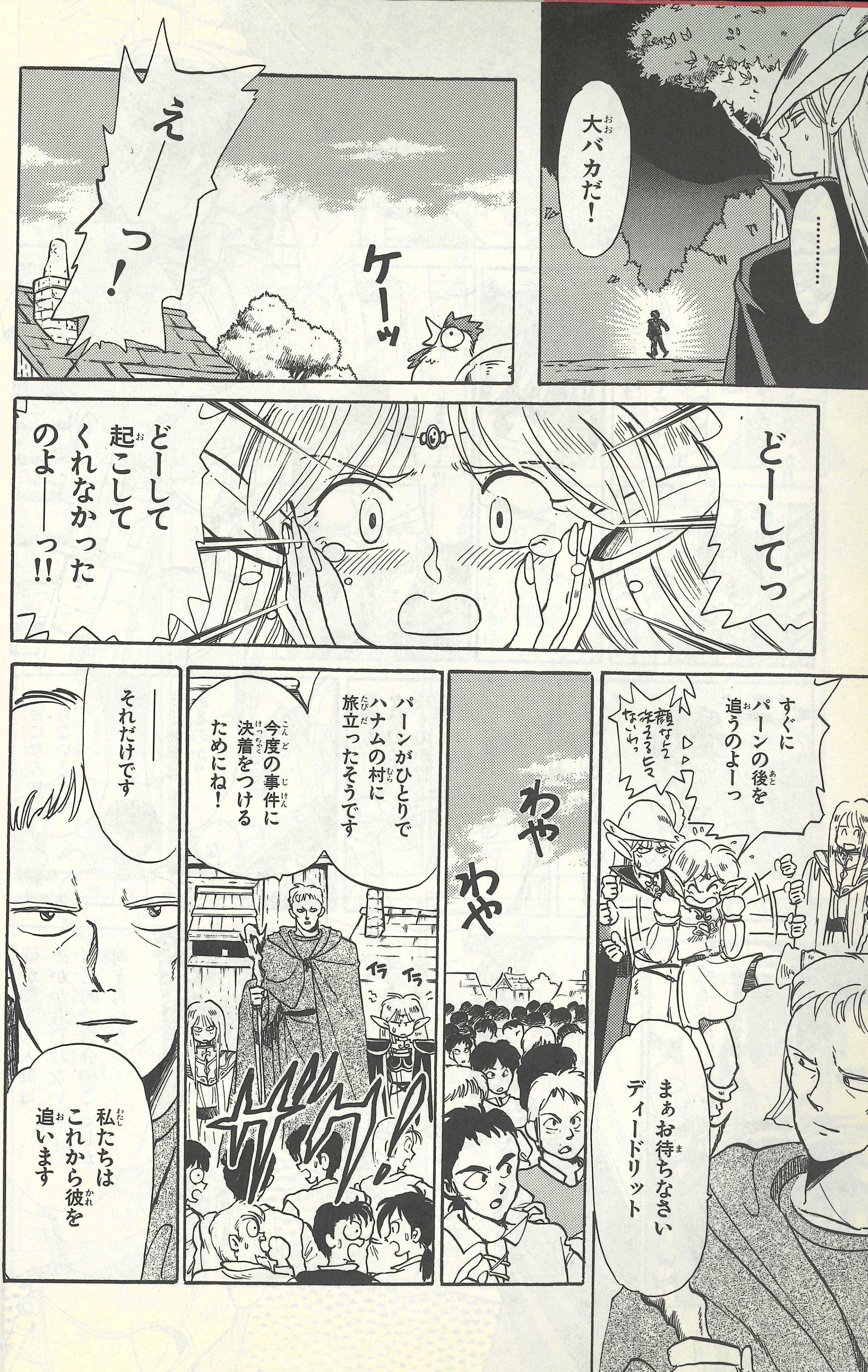
END



…………ここまで読んでいたとはな!
違うよ 本当にひとりで行くつもりだった
どうすればひとりで勝てるかこの峠で考えていたら
何となく みんなが来るような気がしたのさ!
…………
ディードリット 私は帰るよ
エスタス!
本当はキミを森へ連れて帰って
キミと一緒になるつもりだったんだが
え!?
あ?
びっくり!
今回はキミの勝ちだ戦士よ!
でもディードリット 私はいつまでもキミを待っている
百年でも二百年でも


……あ!
どうした ディード?
あれ……
!
パーンよ!!
パーンだわ!!
本当だ!!
パーンだ!
パーン!パーン!
パーン!!
間に合ったんだーっ!!


あ…
パーン……
今から追いかけても もう間に合わないかも……!!
待ってくれ!!
パ…パーンを救いに行くなら オレたちも連れてってくれ!!
オレたちなんかのために あいつが犠牲になるなんて!!
………
行きましょう
みんなで パーンを助けに行きましょう!!
オーッ
………
なぜだ!?
これが人間の すばらしさ なのよ………


…………
大バカだ！
えーーっ！
ケーッ
どーしてっ
どーして起こしてくれなかったのよーーっ!!
すぐにパーンの後を追うのよーっ
顔なんて洗ってるヒマないっ
まぁお待ちなさいディードリット
わや
わや
パーンがひとりでハナムの村に旅立ったそうです
今度の事件に決着をつけるためにね！
イラ
イラ
ザワ
ーーそれだけです
私たちはこれから彼を追います


ぐいっ
――!!
まさか…!?
アラニア兵のところへ行くのか!?
村のために犠牲にはならないと言ってたじゃないか!!
スッ
犠牲になんかならない!
……勝算はあるのか?
ない!
勝算もないのに行くのか!?
バカな!!
バカじゃない!!
くるっ
確かに……人間は愚かかもしれない
利己的で自分のことしか考えられない
でもオレはそんな人間が好きなんだ!!
文句あるか!?
……
ディードリットを悲しませるつもりか?


ばだ!
勝った!!
歪んだ心で精霊を使うなんて
……
命びろいしましたね
彼がディードリットを止めなければあなたたちの命はなかったんですよ
……あ
あんたたちさえ犠牲になってくれたら村は助かるんだ
あんたたちは今まで村を守ってきた
今度も……
断る!!
オレは今まで犠牲になって戦ってきたんじゃない
オレ自身が望んで剣を振るってきたんだ
オ……オレには妻も子もいる
家族を守りたかっただけなんだ……
しくしく
だから他人を殺すのか?
ふん!! 人間らしい考え方だ!!
人間ってそういうもんなんだよ
?


我が盟友たる風の王イルクよ!!
我が召喚に応じその姿を現せ!!
ディード!!
いけないそれは…!!
眠りを司る砂の小人よ!!
風を裂けて刃となれ!!
彼女の瞳に砂をまけ
安らかな眠りに……
……!

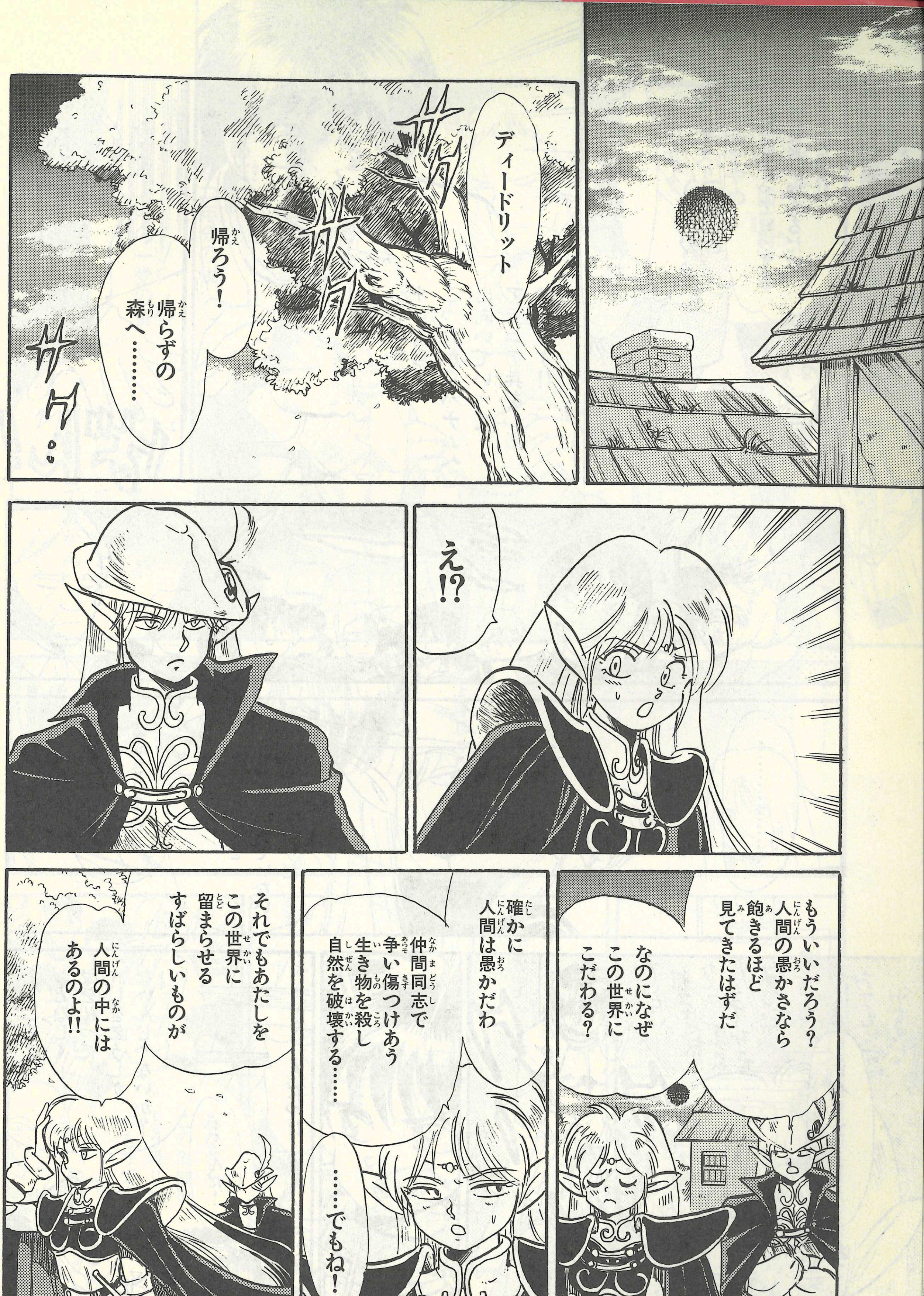

光の精霊よ!!
ポッ
わっ
あ!
!!
あなたたち
は……!!
アラニア兵では
なく
仲間に襲われた
とはな……
ゆ……
許せない…
ディード?
許せないわ
あなたたち……
仲間を売ってまで
助かりたいの?
信じたかったのに……
人間のすばらしさを
それさえも
裏切って……!!


パーン……
くす…
ありがと!
やっぱりずっとパーンと一緒にいたい!!
ガッシャーン
!!
誰だ!?
バキ



ねパーン
ん?
もしあたしがいなくなったらどうする?
何突然言い出すんだよヘンなヤツだな
今はそれどころじゃないだろ!
わーーっ
あたしより村のほうが大事なのねっ
ディード!
ヘンだぞかなり——
!
そうか!!
あのヘンな目玉のペンダントが欲しいんだな!?
ポン!
え!?
バカだなーディード
そんなに欲しけりゃはっきり言えよ
インチキでも何でも買ってやるのに——!!
ち…ちがう…
パ…パーン!
なっ!
にこっ

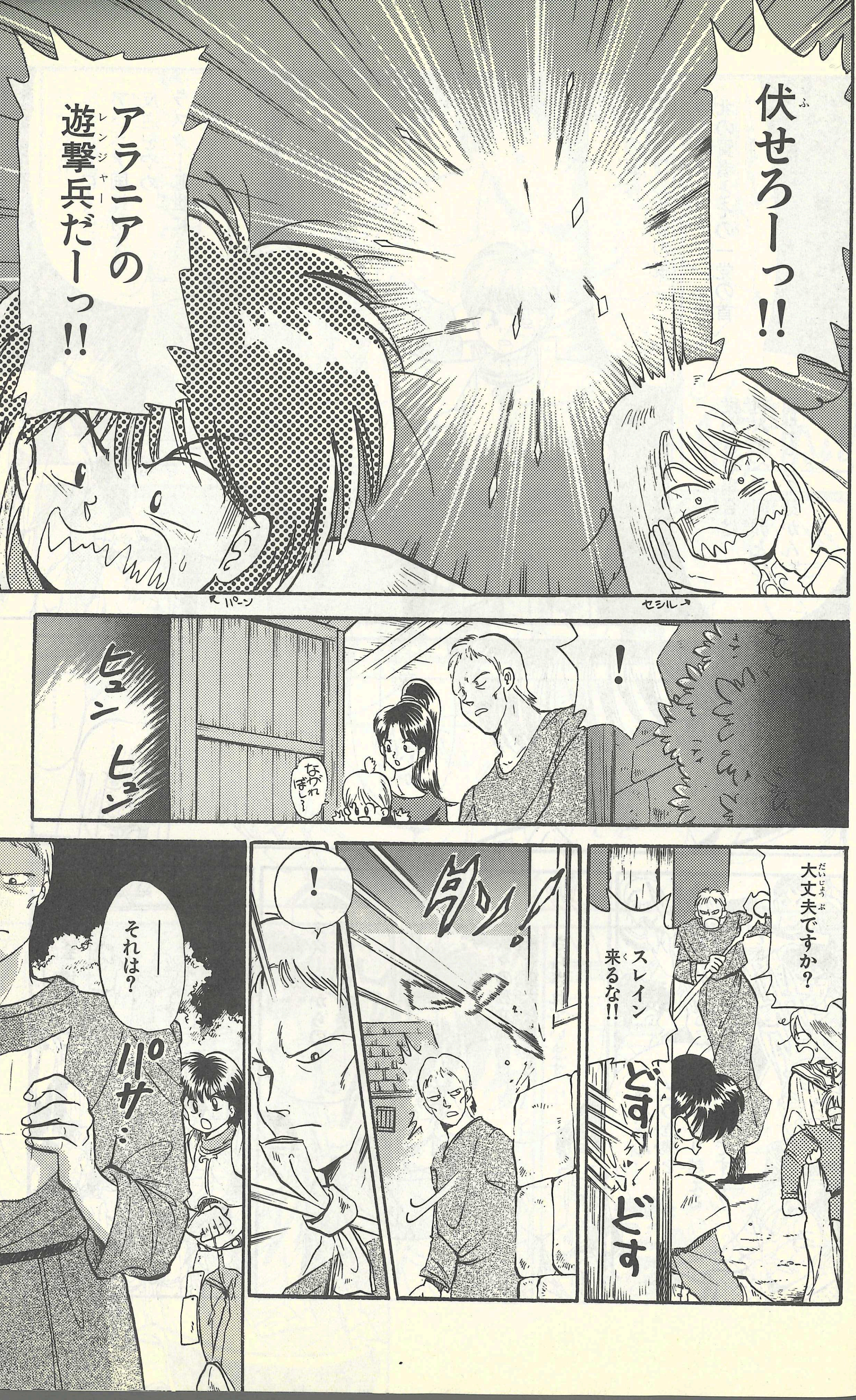

そして……
パーンは……それを持ってるの！
……………
ま いいだろう
この村での戦いに決着がつくまで待とう
そして…キミが言った通りのすばらしいものを人間の中に見出せなければその時は——
……わかった
帰るわ その時は！
人間に賭けてみるってわけね——
ジジ…



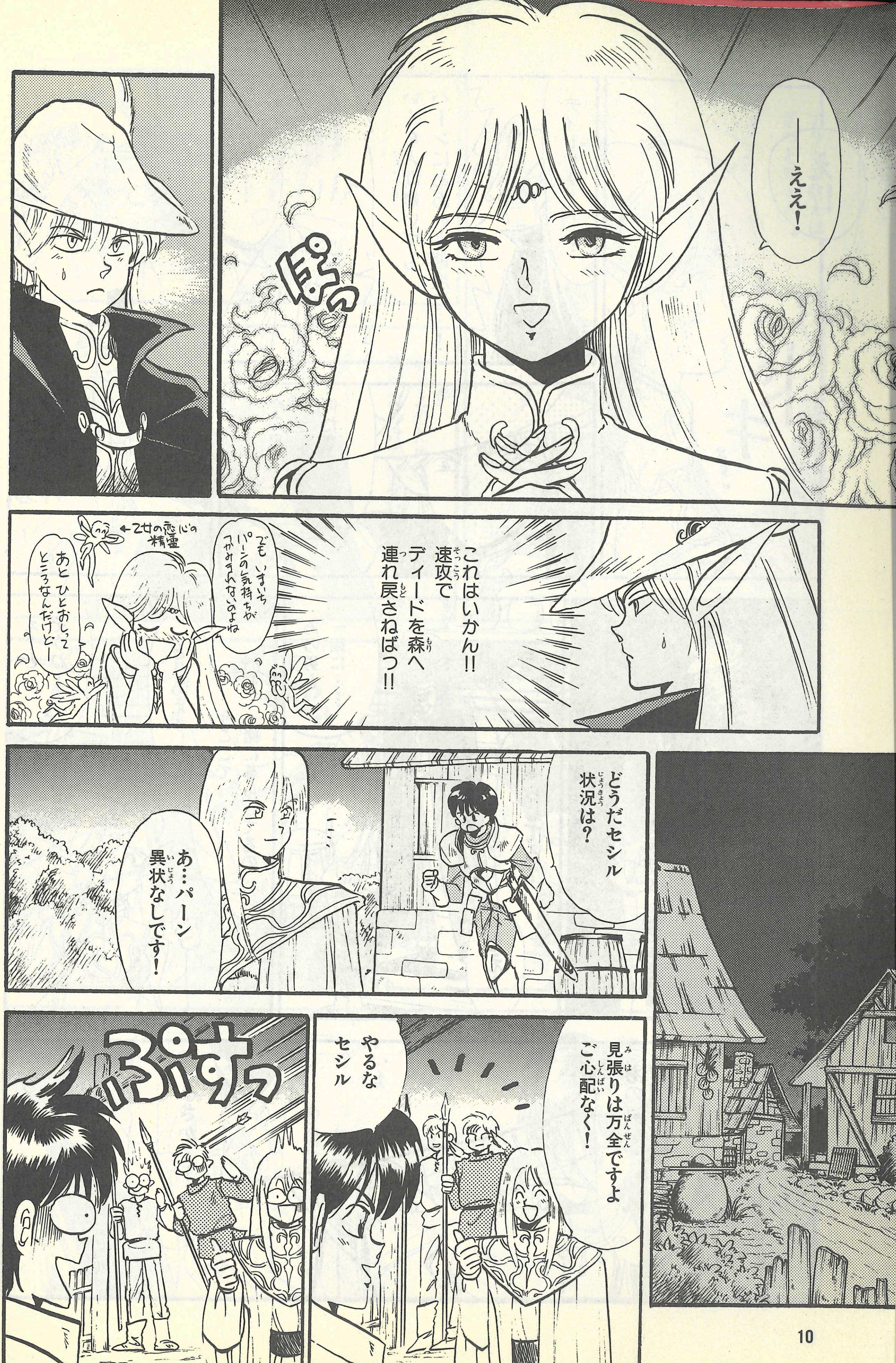
ディードリット
サク
サク
サク‥
帰ろう!
帰らずの森へ………
え!?
もういいだろう?
人間の愚かさなら
飽きるほど
見てきたはずだ
なのになぜ
この世界に
こだわる?
確かに
人間は愚かだわ
仲間同志で
争い傷つけあう
生き物を殺し
自然を破壊する……
……でもね!
それでもあたしを
この世界に
留まらせる
すばらしいものが
人間の中には
あるのよ!!

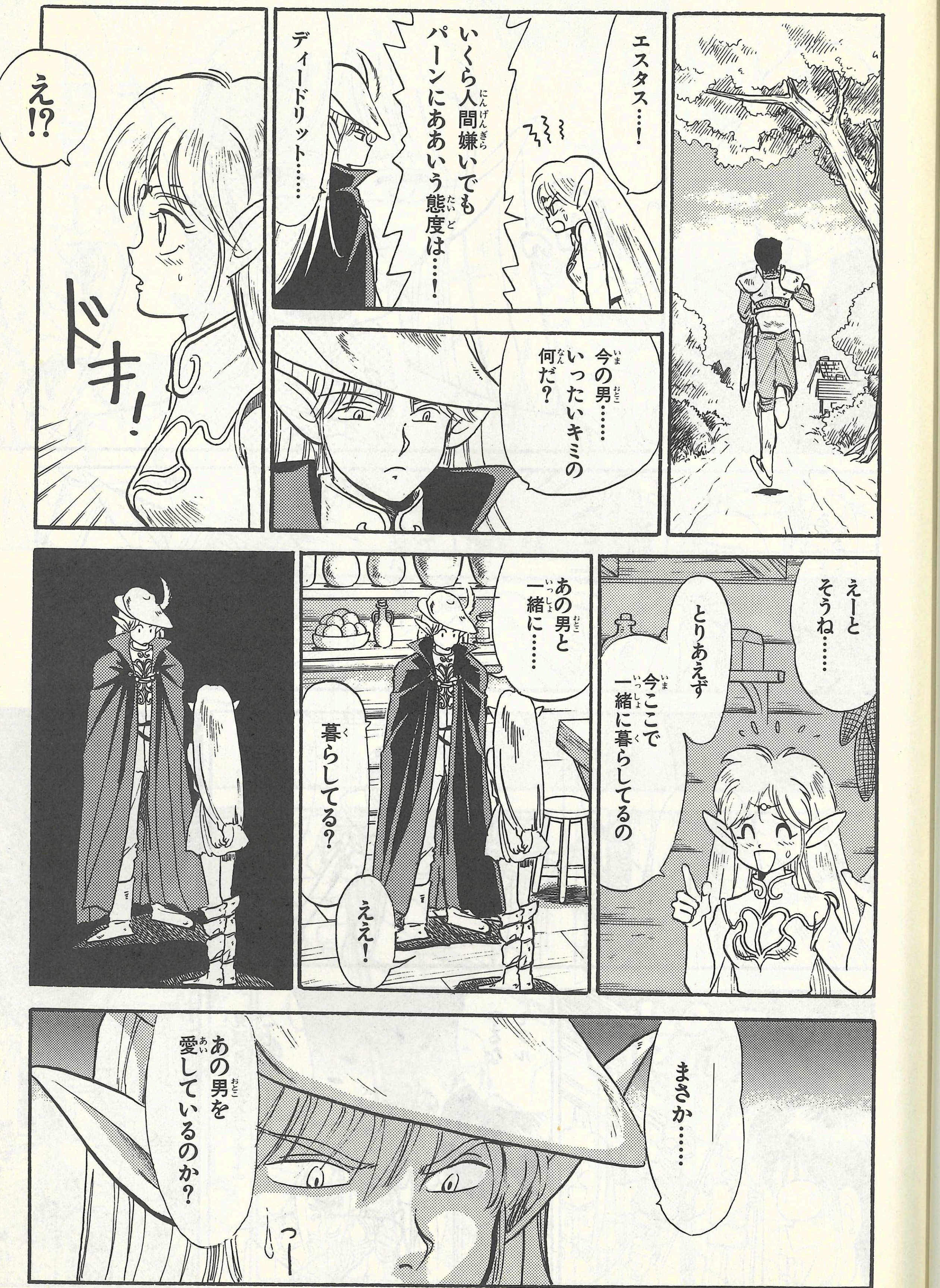

ばん！
オレなら こっちからハナムへ 出向いていって アラニア兵を 蹴散らす!!
それが最上策なんだ！
村に留まって戦っても 犠牲者が増えるだけ だからな!!
シーーン
あの男の意見は 賛成されまい
誰も心に 勇気の精霊を 持ち合わせていない 腰抜けばかりだ
…………
……ここは おとなしく 税を払って 許しを乞うしか ないんじゃないか？
……んだ！
んだっ!!
パーン……

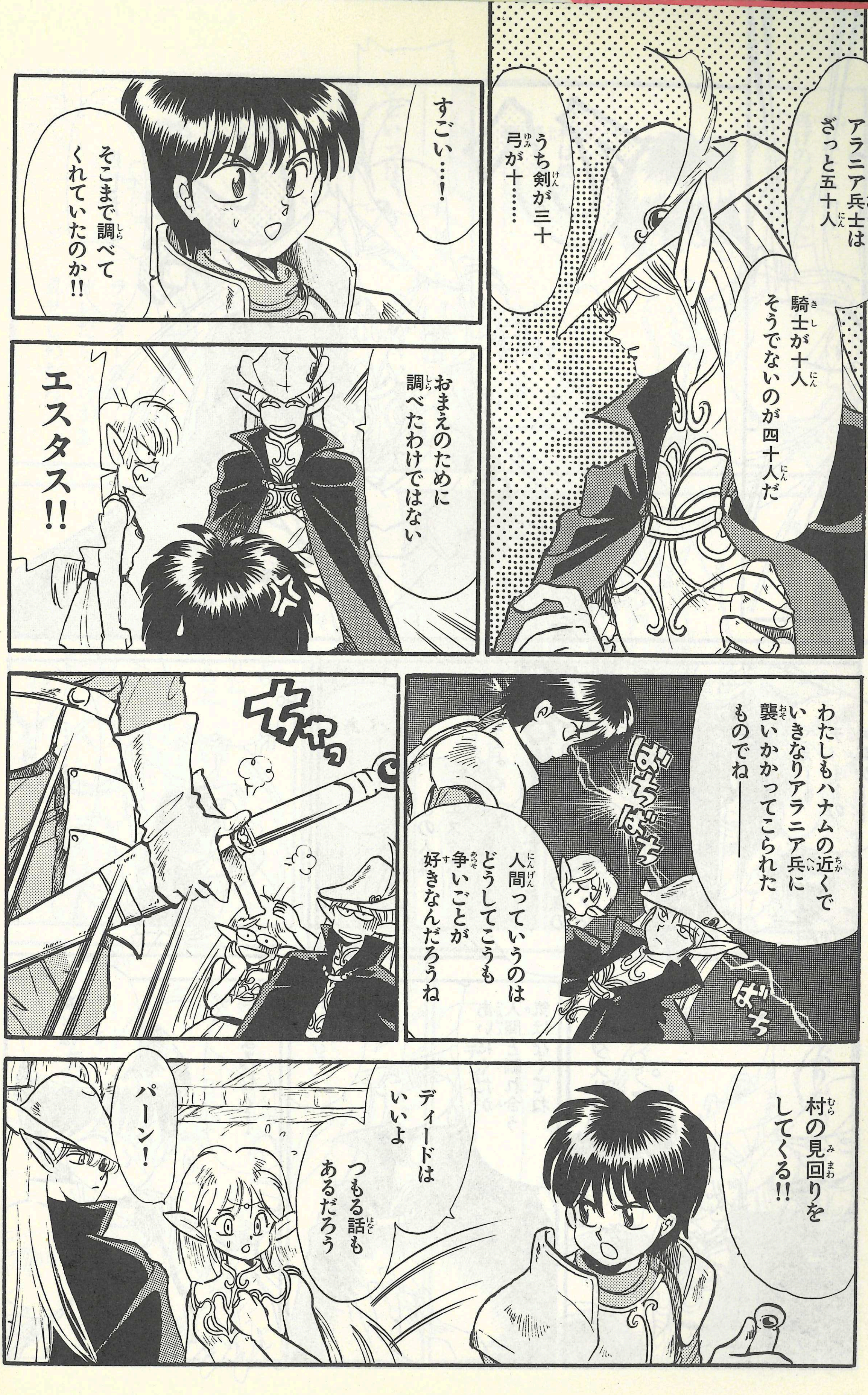

「ただちに
アラニア国に対する
反逆をやめ
ラスターⅢ世に
恭順せよ
恭順の証は
滞納せし二年分の税
および
北の賢者とその一党の首
従わざる場合は
村人すべて同罪とし
死をもって裁かん」
…………！
――
上等じゃないか
集会場
――以上が
ラスター公からの
手紙の内容です
今
我々の独立運動は
最も重大な危機に
さらされています
みなさん
この危機を
どう乗り越える
つもりですか？
ザワ
ザワ

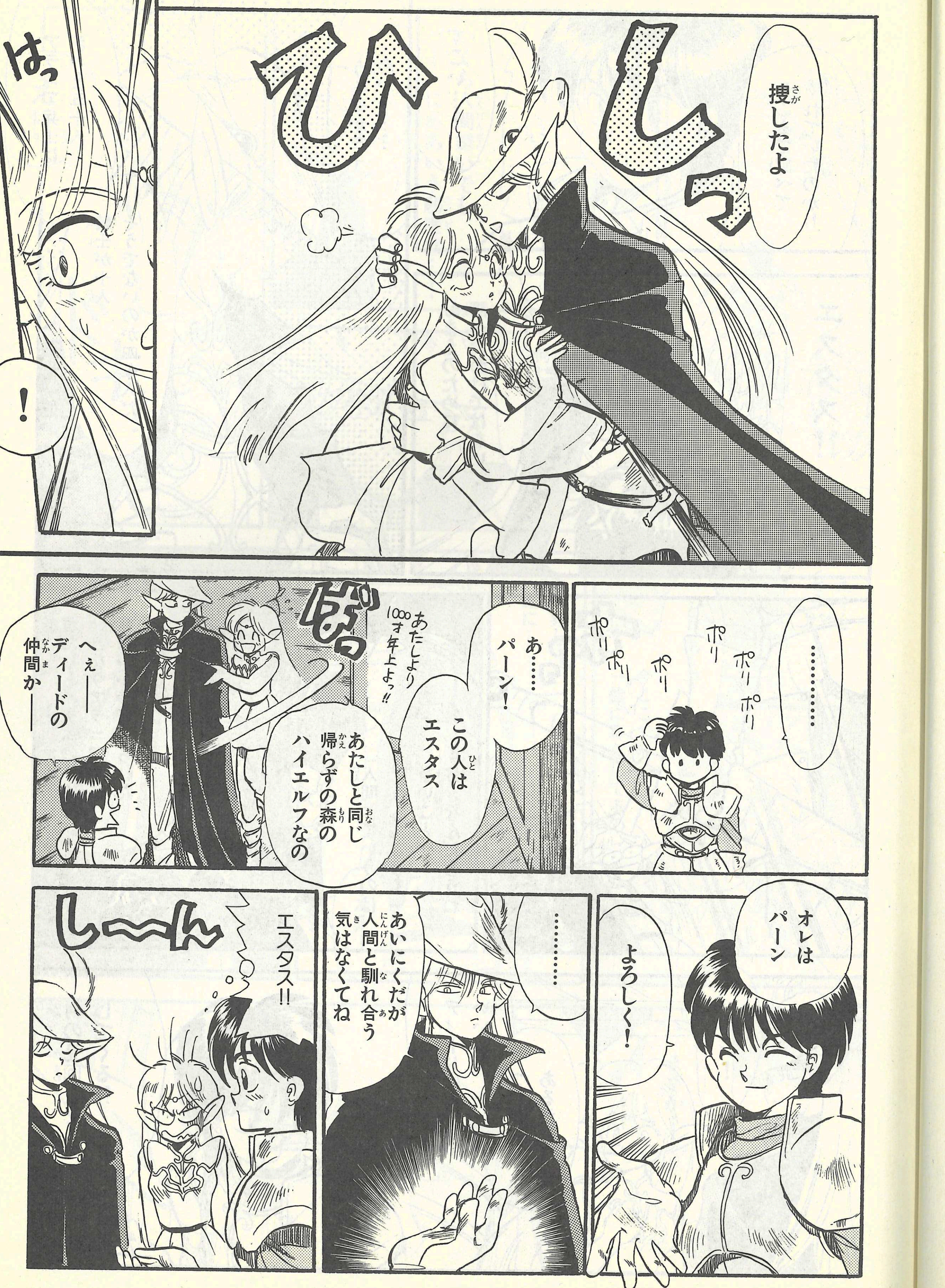


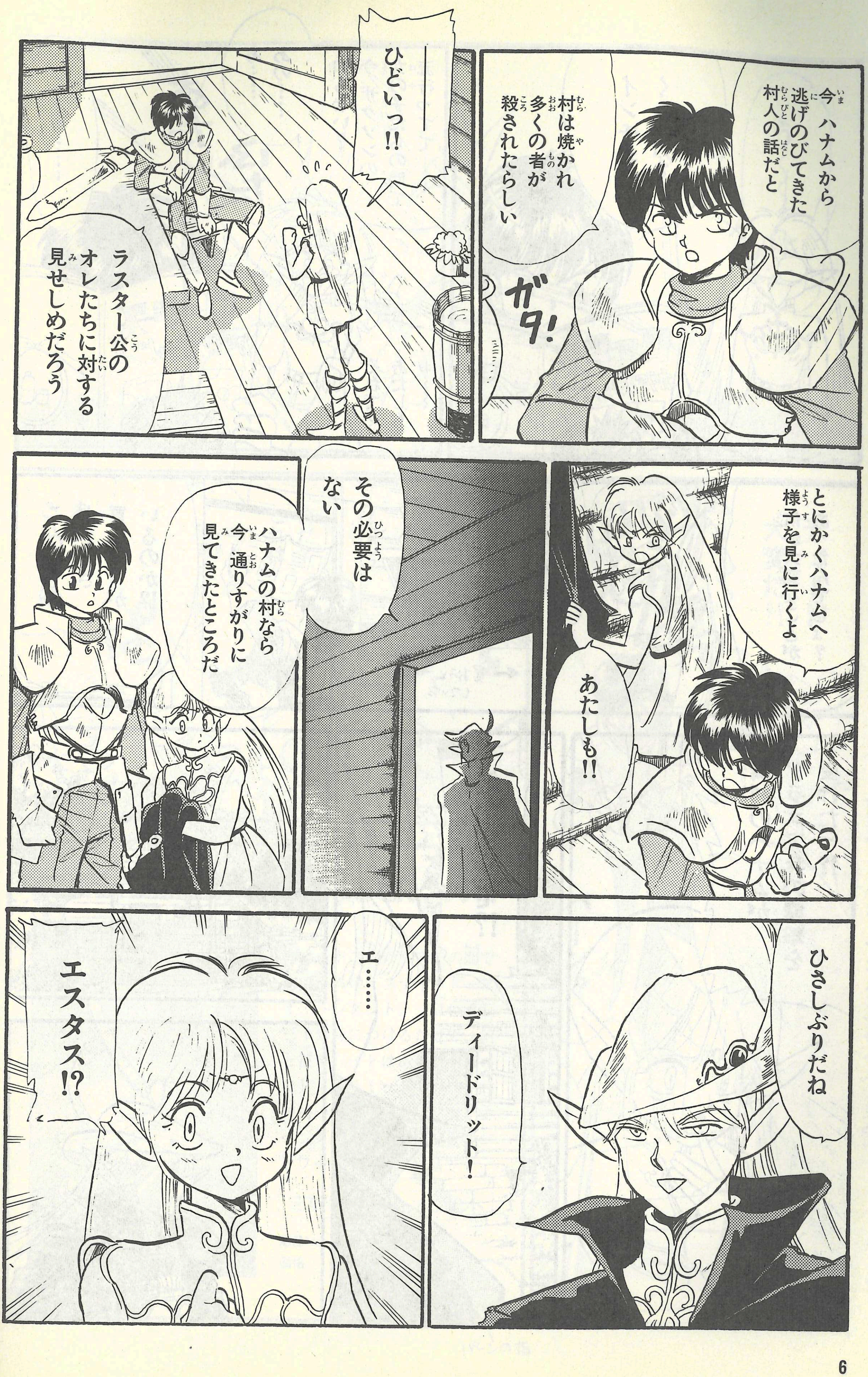
伏せろーっ!!
アラニアの遊撃兵だーっ!!
パーン
セシル
!
ヒュン
ヒュン
ながれぼし～
大丈夫ですか?
スレイン来るな!!
どすっ
どす
!
タンッ!
――それは?
パサ…


――ええ!
ぽっ
これはいかん!! 速攻でディードを森へ連れ戻さねばっ!!
でもいまいちパーンの気持ちがつかみきれないのよね
あとひとおしってところなんだけどー
←乙女の恋心の精霊
どうだセシル状況は?
…
あ…パーン 異状なしです!
見張りは万全ですよご心配なく!
やるなセシル
ぷすっ


エスタス……！
いくら人間嫌いでもパーンにああいう態度は……！
ディードリット……
今の男……いったいキミの何だ？
え!?
ドキ！
えーとそうね……
とりあえず今ここで一緒に暮らしてるの
あの男と一緒に……
暮らしてる？
ええ！
まさか……―
あの男を愛しているのか？
つー


アラニア兵士は
ざっと五十人
騎士が十人
そうでないのが四十人だ
うち剣が三十
弓が十……
すごい…!
そこまで調べて
くれていたのか!!
おまえのために
調べたわけではない
エスタス!!
わたしもハナムの近くで
いきなりアラニア兵に
襲いかかってこられた
ものでね――
ばちばち
ばち
人間っていうのは
どうしてこうも
争いごとが
好きなんだろうね
ちゃっ
村の見回りを
してくる!!
ディードは
いいよ
つもる話も
あるだろう
パーン!


ひしっ
捜したよ
はっ
!
……
ポリポリ
ポリ
ポリポリ
あ……パーン!
この人はエスタス
あたしと同じ帰らずの森のハイエルフなの
あたしより1000才年上よっ!!
ばっ
へぇ——ディードの仲間か——
オレはパーン
よろしく!
……
あいにくだが人間と馴れ合う気はなくてね
エスタス!!
し〜ん


今ハナムから逃げのびてきた村人の話だと
村は焼かれ多くの者が殺されたらしい
ガタ!
ひどいっ!!
ラスター公のオレたちに対する見せしめだろう
とにかくハナムへ様子を見に行くよ
あたしも!!
その必要はない
ハナムの村なら今通りすがりに見てきたところだ
ひさしぶりだね
ディードリット!
エ……
エスタス!?

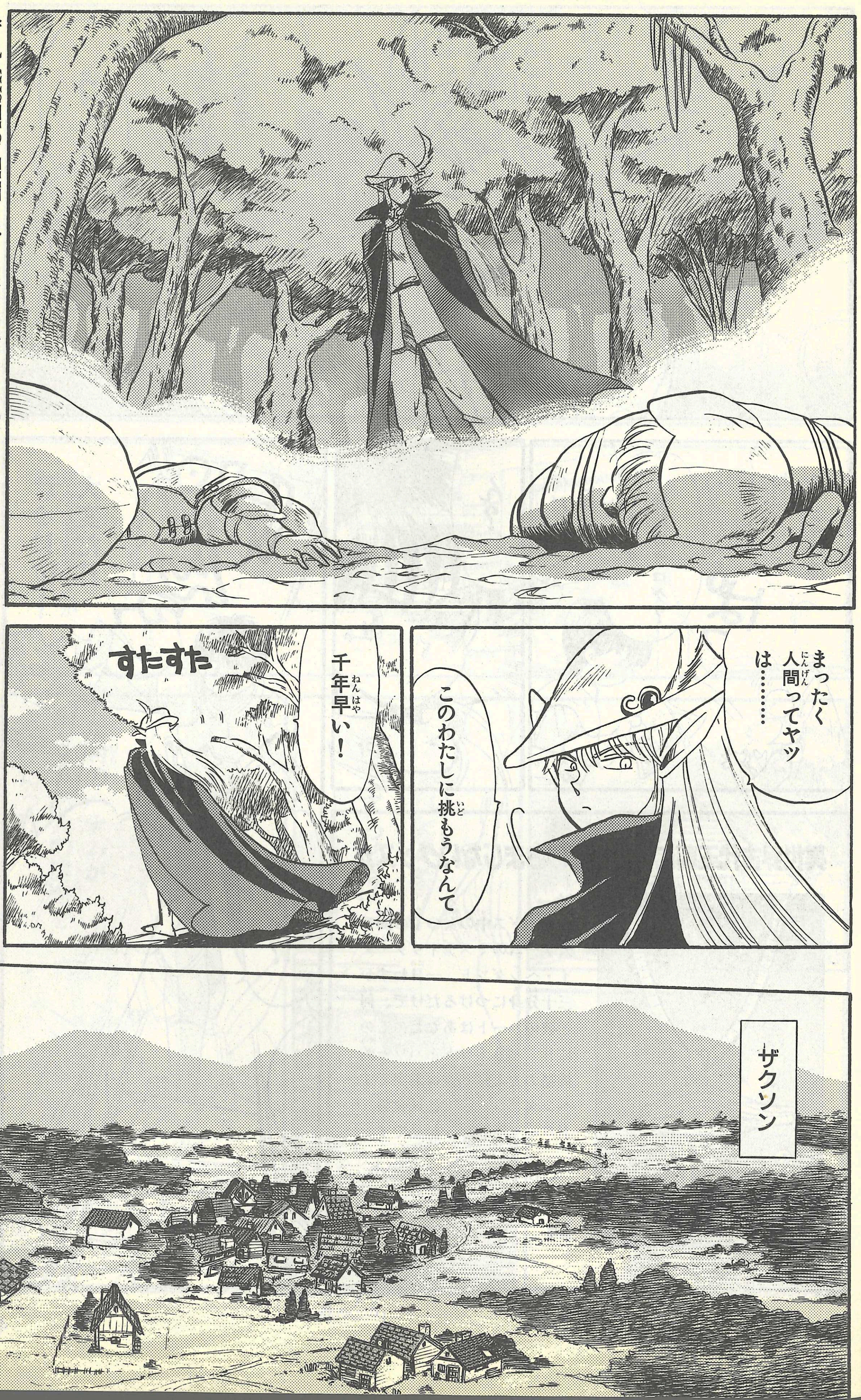

…………
あた
ふた
あ……
あの……
知らない？
今ザクソンの
女の子たちの間で
流行ってて——
ロードス
カタログショッピング
それで～
あたしも
お～～
インチキくさいな！
ロードス
カタログショッピング
こんなもの
わざわざ
買うヤツが
いるのか!?
それより……
← 買おうとしていた。
何か大変なことが
あったんでしょ？
何ですって!?
隣村のハナムが
アラニア兵の襲撃を
受けたっ!?

**MYSTIC EYE SERIES vol.4**

ロードス島戦記＋ミスティック・アイ――この、アイスクリームにいきなり青のりをふりかけたような組み合わせに困りました。お茶の間の主婦的発想で対処したため、ディードが所帯くさくなってゴメンナサイ。（大宮直依）



MYSTIC EYE SERIES vol.4 エジプトに伝わる神秘のシンボル「ミスティック・アイ」をテーマに、豪華コミック作家が連作を描き下ろします。




風の上位精霊ジンよ――
ゴオ
わあっ
我が召喚に応えよ!!
ひっ
ぐえっ
…………


MYSTIC EYE
SERIES
Vol.4
ロードス島戦記 外伝
妖精界からの旅人
原作：水野良
大宮直依
Record of Lodoss War
NAOI OHMIYA
ディードリットの前に
思わぬ訪問者が……
大宮直依復帰第1弾!!

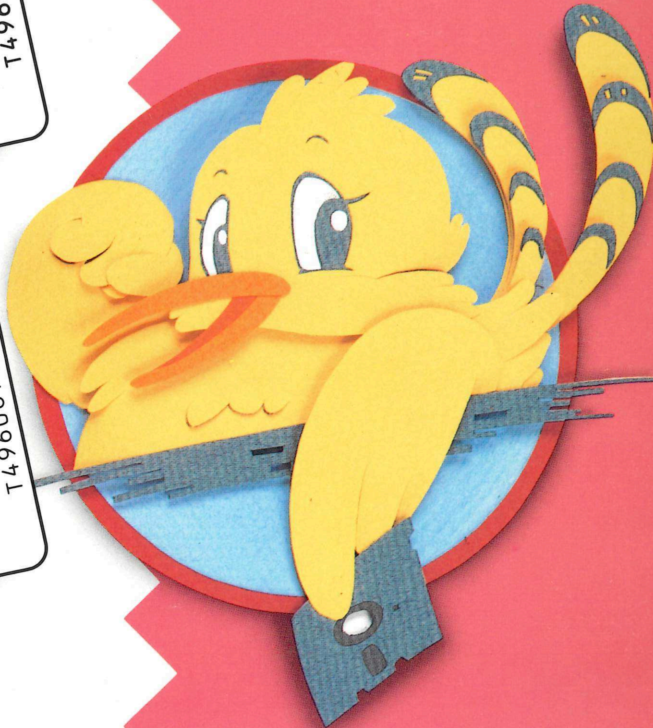

ロードス島戦記II
-五色の魔竜-
Record of Lodos War II
■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386シリーズ
●要640KB RAM
●バスマウス対応
●98NOTE対応
●RAMボード対応
●FM音源対応
T4960695172269


ロードス島戦記
灰色の魔女
Record of Lodos War
■PC-9801VM/UV以降
■PC-88VA
■MSX2/2+
■X68000
T4960695134229


ロードス島戦記
福神漬
ふくじんづけ
Record of Lodoss War
FUKUZINZUKE
■PC-9801VM/UV以降
■PC-286/386シリーズ
■MSX2/2+
■X68000(TAKERUのみ)
T4960695162239


ゴーストハンターシリーズ#1
DIABLE de LAPLACE
■PC-9801
■X68000
■MSX2
■PC-8801SR
T4960695104222





カドカワムック コンプRPG Vol.4
1992年8月31日発行 72-004
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03-5228-1711(編集部) ☎03-3817-8523(販売部)
定価880円［本体854円］





凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T1062480060881
雑誌62480-06